

De Chair et d'Acier

Le guide pour les moines et les guerriers

Jason Carl

DE CHAIR ET D'ACIER

Le guide pour les moines et les guerriers

Jason Carl

Développement et conception additionnels : Andy Collins, Monte Cook, Bruce R. Cordell, Dale Donovan, David Eckelberry, David Noonan, Jonathan Tweet et James Wyatt.
Éditeur : Dale Donovan
Direction créative : Ed Stark
Illustration de la couverture : Jeff Easley
Illustrations intérieures : Dennis Cramer
Directeur artistique : Dawn Murin
Conception graphique : Sean Glenn, Sherry Floyd
Cartographe : Dennis Kauth
Typographie : Erin Doories
Responsables du projet : Larry Weiner, Josh Fischer
Suivi de production : Chas DeLong
Conseiller légal : Brian Lewis
Traduction : Philippe Tessier
Corrections et suivi : Pierre Rosenthal
Titre original : *Sword and Fist*

Les pierres ricoche halfelines et la classe de prestige du duelliste sont parus dans le numéro 275 de DRAGON® Magazine.
Nos remerciements à toute l'équipe de DRAGON pour sa coopération.

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS®, conçues par E. Gary Gygax et Dave Arneson et le nouveau jeu DUNGEONS & DRAGONS® conçu par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

USA, CANADA, ASIE, ZONE PACIFIQUE
ET AMÉRIQUE LATINE
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions ?) 1-800-324-6496

BUREAUX EUROPÉENS
Wizards of the Coast Belgique
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgique
+32-70-23-32-77





DRAGON, DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER et le logo Wizards of the Coast sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc.
Wizards of the Coast est une filiale de Hasbro, Inc.Le logo d20 System est une marque déposée de Wizards of the Coast, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Distribué sur le marché du jeu et de la presse aux Etats-Unis et au Canada par les distributeurs régionaux. Distribué sur le marché du livre aux Etats-Unis par St. Martin's Press. Distribué sur le marché du livre au Canada par Fenn Ltd.
Édité en France par Spellbooks. Distribué en France par Asmodée Éditions et Tilsit Éditions. Distribué dans le reste du monde par Wizards of the Coast, Inc. et les distributeurs régionaux. Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur aux Etats-Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Wizards of the Coast, Inc. Ce livre est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite. Copyright ©2002 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Imprimé en France.
Venez nous rendre visite sur Internet à www.asmodee.com



TABLE DES MATIÈRES

Introduction 4
Ce qu'est ce guide et ce qu'il n'est pas 4
Comment utiliser ce guide 4

Chapitre 1: dons et compétences 5
Équivalence des dons 5
Nouveaux dons 5
Art du lancer............................ 5
Assaut en puissance 5
Attaque au sol 5
Attaque coordonnée 5
Attaques étourdissantes supplémentaires 6
Contact douloureux 6
Contre-charge............................ 6
Coup de pied circulaire 6
Coup final............................... 6
Coups vicieux............................ 6
Expert tacticien.......................... 6
Expertise du bouclier..................... 6
Faiblesse feinte.......................... 6
Grande poigne 7
Interception de projectiles................ 7
Mise à terre 7
Obstination 7
Œil de faucon 7
Pancrace................................ 7
Parade « main-gauche ».................... 8
Passe-garde 8
Poings de fer 8
Poings fulgurants......................... 8
Rechargement rapide...................... 9
Saut de la mante 9
Science de la destruction d'arme 9
Science du renversement 9
Serre de l'aigle 9
Sixième sens 9
Tir instinctif 9
Vision aveugle sur 1,50 m 9
Compétences................................ 10
Nouvelles compétences de connaissance 10
Compétences identiques nouvel usage 10
Bluff 10
Diplomatie 10
Psychologie 11
Renseignements 11

Chapitre 2: classes de prestrige 12
Cavalier 12
Cavalier halfelin 13
Chevalier protecteur du Grand royaume 15
Le code du chevalier protecteur 15
Duelliste.................................... 16
Gladiateur 17
Initié de l'ordre des archers 19
Maître d'arme 20
Maître de guerre 21
Maître de l'ivresse........................... 23
Maître des chaînes 25
Maître du fouet 26
Maître samouraï 29
Le code du maître samouraï................ 30
Marcheur spectral............................ 30
Ninja du Croissant de lune.................... 32
Poing d'Hextor.............................. 33
Protecteur dévoué............................ 35
Protecteur tribal............................. 36
Ravageur 37
Vengeur écarlate 38

Chapitre 3: les choses de la vie 40
Guerriers et moines
et le monde dans lequel ils vivent 40
Le guerrier et son environnement 40
Le moine et son environnement................ 42
Les organisations: les copains d'abord 44
Les chevaliers de la Garde 44
Les Douze préceptes 45
Les chevaliers protecteurs du Grand royaume ... 47
Les poings d'Hextor 48
Les ravageurs............................... 50
Les vengeurs écarlates 52

Chapitre 4: le jeu dans le jeu 53
Être ce que vous pouvez être 53
Duelliste................................ 53
Moines guerriers de Shao Lin............... 53
Gladiateur............................... 54
Pirate 54
Nomade du désert......................... 55
Progression: choisir avec sagesse 55
Comment combattre presque n'importe quoi
(et survivre) ! 56
Adversaires disposant d'une allonge 56
Adversaires morts-vivants.................. 56
Adversaires volants 57
Adversaires invincibles 57
Tactiques 57
Utilisation d'Enchaînement................. 57
Réfléchir à ses attaques....................... 59
Déferlement ou pas déferlement 59
Capacités des armes magiques.............. 61
Guerriers et moines monstrueux 61
Les monstres de grande taille............... 61
Contre-assaut.......................... 61
Membres supplémentaires 62
Multitâches........................... 62
Monstres volants.......................... 63
Armes naturelles 63
Vitesse 63

Exemple de créatures. 63
Adversaires montés 64
Adversaire à pied quand vous êtes monté 64
Exemples de combats 65
#1 : combat monté 65
#2 : le duel 67
Clarifications des règles 68
Variantes 69
Contrer les mouvements acrobatiques. 69
Flexibilité d'Arme de prédilection avec les arcs. . . 69
Désarmement à deux mains 69

Chapitre 5 : les outils du métier 70
Nouvelles armes exotiques. 70
Table d'équivalence des armes 75
Objets magiques 75
Description des effets des boucliers. 76
Description des effets des armes 76
Description des armes magiques 76
Description des potions 77
Description des anneaux. 77
Description des objets merveilleux. 77
Véhicules 77
Char 78
DD des collisions avec un char. 78
Attaque de char latérale 78
Charge avec un char. 78
Combat de char 79
Piétinement avec un char 79
Tir sur char. 79
Chariot de guerre halfelin 79
Tours, donjons et châteaux. 79
La tour de garde. 80
Le poste de guet elfe 81
Le phare fortifié 82
Châtelet gnome 84
Château fortifié 85
Château nain 86
Monastère 88
Arène 92
Combats spéciaux de gladiateurs. 95

TABLES

2-1 : cavalier 12
2-2 : cavalier halfelin. 13
2-3 : chevalier protecteur du Grand royaume 15
2-4 : duelliste. 16
2-5 : gladiateur 18
2-6 : initié de l'ordre des archers 19
2-7 : maître d'arme. 20
2-8 : maître de guerre. 22
2-9 : maître de l'ivresse 24
2-10 : maître des chaînes 25
2-11 : maître du fouet. 27
2-12 : maître samouraï. 29
2-13 : marcheur spectral. 31
2-14 : ninja du Croissant de lune 32
2-15 : poing d'Hextor 34
2-16 : protecteur dévoué 35
2-17 : protecteur tribal 36
2-18 : ravageur 38
2-19 : vengeur écarlate 38
4-1 : moyenne des attaques réussies par round avec déferlement de coups 60
4-2 : capacités des armes magiques 60
4-3 : dégâts des armes par taille 62
4-4 : dégâts des moines par taille 62
4-5 : vitesse des moines selon la vitesse de base . . . 63
5-1 : armes exotiques 70
5-2 : équivalence des armes. 75
5-3 : objets magiques 75

INTRODUCTION

Il y a peu d'éléments aussi palpitants dans ce monde à la fois médiéval et fantastique que l'affrontement final entre le bien et le mal. Quand les flèches sont décochées, que le dragon souffle son feu ardent et que la mort est omniprésente, alors les guerriers s'avancent pour livrer bataille, armés d'épées ou de leurs poings nus, afin de vaincre les malfaisants et de remporter la victoire. Prêtres, mages et roublards ont bien sûr leur importance, mais ce sont tout de même les combattants qui remportent les batailles. Que la gloire de la victoire échoie à ces braves: les guerriers et les moines !

Parmi les onze classes de personnages présentés dans le *Manuel des joueurs*, le guerrier et le moine commencent leur carrière d'aventuriers dotés de leurs seules compétences martiales pour les protéger contre les dangers de la vie qu'ils ont choisie. Ils survivent en combinant leurs talents martiaux avec une connaissance unique du champ de bataille. C'est ce qui fait d'eux les maîtres incontestés de la confrontation physique. Le combat est leur fonds de commerce ; et leurs muscles, leur rapidité et leur endurance sont leurs outils. Les moines et les guerriers n'ont pas facilement accès aux sorts profanes et divins pour atteindre leurs objectifs. Ils doivent se débrouiller sans l'aide de ces facilités.

C'est avec cet élément à l'esprit que nous avons abordé en profondeur ces deux classes de personnages et que nous vous proposons de nouvelles informations qui vous permettront d'optimiser leurs potentiels et votre plaisir de les jouer.

CE QU'EST CE GUIDE ET CE QU'IL N'EST PAS

Tout ce que vous trouverez dans ce livret est nouveau et s'intègre à la nouvelle édition du jeu DUNGEONS & DRAGONS®. Vous découvrirez de nouveaux dons, de nouvelles règles et de nouvelles classes de prestige ainsi que des conseils utiles pour utiliser au mieux votre guerrier ou votre moine.

Rien de ce qui suit ne remplace les règles ou les informations données dans le *Manuel des joueurs*. Ce guide est conçu pour s'intégrer parfaitement au système présenté dans le *Manuel des Joueurs*, dans le *Guide du Maître* et dans le *Manuel des monstres*.

Comme pour les règles, ce livret fournit des options et non des restrictions pour jouer à D&D. Utilisez ce que vous voulez, modifiez ce qu'il vous semble bon de modifier et ignorez le reste. Les joueurs doivent se mettre d'accord avec leur DM avant d'utiliser tout élément de ce guide. Les DM peuvent utiliser règles, classes et objets magiques aussi bien pour leurs joueurs que pour leurs PNJ.

COMMENT UTILISER CE GUIDE

Le premier objectif de ce guide est de permettre de créer un personnage joueur guerrier ou moine à votre convenance. Le *Manuel des joueurs* contient toutes les informations nécessaires pour concevoir un guerrier ou un moine du 1er niveau tandis que *De chair et d'acier* vous permet de le personnaliser, d'élargir le domaine de ses capacités et de développer le rôle qu'il joue dans un groupe d'aventuriers. Le *Guide du parfait héros* est un instrument des plus précieux pour créer un nouveau personnage. Il vous fournit tout ce qu'il faut pour développer l'historique et la vie passée de votre aventurier avant qu'il ne se lance en quête de dangers.

Les informations contenues dans ce guide s'adressent aux DM et aux joueurs, aussi bien les PJ que les PNJ. Quand des noms de lieux sont indiqués, ils se réfèrent au monde officiel de D&D, tel qu'il est décrit dans le *Monde de Greyhawk D&D*. Les DM utilisant d'autres univers de campagne peuvent remplacer ces noms de lieux par ceux qui leur conviennent.

Le chapitre 1 présente les nouveaux dons qui doivent aider guerriers et moines à faire ce qu'ils font de mieux : combattre.

Le chapitre 2 présente de nouvelles classes de prestige vers lesquelles peuvent s'orienter guerriers et moines.

Le chapitre 3 détaille plusieurs organisations auxquelles guerriers et moines peuvent se joindre pour forger un lien avec des personnages qui leur ressemblent, disposer d'un soutien ou d'une source d'aventure.

Le chapitre 4 donne des conseils pour tirer le meilleur avantage des règles et contient aussi de nouvelles règles optionnelles pour élargir les possibilités au cours des affrontements. Vous trouverez également de nombreux exemples de combats.

Le chapitre 5 augmente la liste d'armes, d'armures, d'équipements et d'objets magiques que peut utiliser votre personnage. De plus, vous y trouverez la description de huit lieux ou bâtiments, leurs coûts de construction et la description des PNJ que l'on peut y rencontrer. Les PJ ont la possibilité d'explorer ces lieux, de les acheter ou de se les faire construire.

CHAPITRE 1: DONS ET COMPÉTENCES

Les dons sont un nouvel élément palpitant ajouté au jeu D&D. Ce chapitre présente de nouvelles options de combat conçues plus particulièrement pour les moines et les guerriers (bien que n'importe qui d'autre ayant les qualifications requises puisse les utiliser). Il est nécessaire de remplir certaines conditions, comme une caractéristique minimale ou un bonus d'attaque de base minimum, pour bénéficier de ces dons.

Les dons qui indiquent [guerrier] peuvent être ajoutés à la liste des dons supplémentaires de guerrier.

ÉQUIVALENCE DE DONS

Si le personnage possède, grâce à une classe ou à un pouvoir spécial, l'équivalent d'un don, ce don virtuel peut être utilisé pour remplir une condition pour d'autres dons. Qu'est-ce que cela veut dire ? Si, par exemple, un personnage a une caractéristique de classe ou un pouvoir qui dit : « similaire à la Souplesse du serpent », alors on considère qu'il a le don Souplesse du serpent s'il désire acquérir le don Attaque éclair. S'il perd cette condition virtuelle, il perd également tous les bénéfices des autres dons obtenus par son intermédiaire. Détenir un don grâce à un pouvoir spécial ou une caractéristique de classe ne donne pas accès aux conditions préalables de ce don.

NOUVEAUX DONS

« J'ai une surprise pour vous. Approchez un peu plus près, je vais vous montrer ce que c'est. »

— Regdar.



Art du lancer [général]

Dans les mains du personnage, toute arme devient une arme à distance redoutable.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Dex 15+.

Avantage : l'aventurier peut lancer toutes les armes qu'il sait utiliser, même si elles ne sont pas conçues pour être lancées. Le facteur de portée avec ce don est de 3 mètres.

Assaut en puissance [général, guerrier]

Les attaques féroces du personnage peuvent surprendre des adversaires.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Attaque en puissance.

Avantage : un jet d'attaque réussi (que l'aventurier utilise une arme à une ou deux mains) pendant une charge permet au personnage d'infliger des dégâts normaux mais en doublant son modificateur normal de Force. L'adversaire qu'il a chargé peut effectuer une attaque d'opportunité contre le personnage.

Attaque au sol [général, guerrier]

Quand le personnage est à terre, il peut attaquer sans pénalité.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Dex 15+, Réflexes surhumains.

Avantage : l'aventurier peut attaquer quand il est à terre, sans pénalité à son jet. Si ce jet d'attaque est réussi, il peut immédiatement se remettre debout avec une action libre.

Attaque coordonnée [général, guerrier]

Vous êtes plus dangereux quand vous combattez en équipe.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Attaques réflexe

Avantage : si le personnage et un allié possèdent ce don et qu'ils prennent un adversaire en

tenaille, ils bénéficient tous deux d'un bonus de +4 à leur jet d'attaque.

Normal : le bonus normal pour une prise en tenaille est de +2.

Attaques étourdissantes supplémentaires [général]

En combattant à mains nues, le personnage peut effectuer des attaques étourdissantes supplémentaires.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Uppercut.

Avantage : l'aventurier peut effectuer trois attaques étourdissantes de plus par jour. Il peut sélectionner ce don plusieurs fois.

Contact douloureux [général]

Quand l'aventurier réussit une attaque étourdissante, il inflige une terrible douleur.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Uppercut, Sag 19+.

Avantage : quand l'aventurier réussit une attaque étourdissante, sa victime souffre tellement qu'elle se sent nauséeuse pendant 1 round après avoir été étourdie 1 round. Le combattant doit utiliser le pouvoir d'attaque étourdissante du moine ou le don Attaque étourdissante. Les créatures immunisées contre les attaques étourdissantes sont également insensibles à ce don ainsi que toutes les créatures de deux catégories de taille supérieure à celui qui utilise ce don.

Contre-charge [général, guerrier]

Le personnage est entraîné à recevoir les charges des adversaires.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Attaques réflexe.

Avantage : l'aventurier peut effectuer une attaque d'opportunité contre un adversaire qui le charge quand ce dernier entre dans l'espace qu'il contrôle. Son attaque s'effectue juste avant la charge.

Coup de pied circulaire [général]

Le personnage frappe plusieurs adversaires avec la même action d'attaque.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Science du combat à mains nues, Dex 15+

Avantage : un jet d'attaque sans arme réussi permet au personnage d'effectuer un second jet contre un adversaire différent dans sa zone de contrôle. Ce don nécessite l'utilisation d'une action d'attaque à outrance.

Coup final [général]

Le personnage ne perd pas de temps à achever des adversaires à terre.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Science de l'initiative.

Avantage : l'aventurier peut donner le coup de grâce à un adversaire sans défense avec une action simple.

Normal : un coup de grâce est normalement une action complexe.

Coups vicieux [général]

Le personnage connaît les techniques de combat de rue.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2.

Avantage : l'aventurier effectue un jet d'attaque normal. Si ce jet est réussi, il inflige 1d4 points de dégâts supplémentaires. L'utilisation de ce don nécessite une action d'attaque à outrance.

Expert tacticien [général, guerrier]

Le personnage tire avantage de son talent de tacticien.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +3.

Avantage : ce don permet à l'aventurier d'effectuer une attaque de corps à corps (ou n'importe quelle action qui compte comme une attaque de corps à corps) contre un adversaire qui ne peut bénéficier de son bonus de Dextérité contre ses attaques au corps à corps et ceci quelqu'en soit la raison. Le personnage bénéficie de cette attaque supplémentaire avant ou après son action normale. Si plusieurs adversaires ne pouvant bénéficier de leurs bonus de Dextérité sont à proximité, il ne peut en attaquer qu'un seul.

Expertise du bouclier [général, guerrier]

Le personnage utilise son bouclier comme une seconde arme tout en bénéficiant de son bonus à la CA.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, maniement du bouclier.

Avantage : l'aventurier peut effectuer une attaque avec son bouclier, en plus de son attaque principale, tout en conservant le bénéfice de son bonus à la CA pour ce round.

Normal : l'utilisation d'un bouclier en tant qu'arme vous empêche de bénéficier de ses bonus à la CA.

Faiblesse feinte [général]

Le personnage tente de tirer profit du fait que son adversaire le croit sans armes.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Science du combat à mains nues.

Avantage : si l'aventurier réussit un jet de Bluff contre un jet de Psychologie de son adversaire, il le pousse à tenter une attaque d'opportunité car il croit le personnage sans moyen d'attaque. Mais ce n'est pas le cas et, avant qu'il ne puisse effectuer son attaque d'opportunité, il se trouve pris au dépourvu face à celle du personnage.

L'aventurier peut également utiliser ce don avec une petite (P) ou une très petite (TP) arme qu'il sait manier et qu'il tente de dissimuler jusqu'à la dernière seconde. Dans ce cas, il subit un malus de –2 (pour une arme TP) ou de –6 (pour une arme P) à son jet de Bluff. Il peut également utiliser ce don avec une arme camouflée, telle qu'un éventail de combat, et ce, sans aucune pénalité à son jet de Bluff. L'utilisation de ce don est une action simple, comme une feinte, sauf que si le personnage réussit, il doit effectuer son attaque immédiatement. Il ne peut utiliser ce don qu'une seule fois par rencontre. Ses adversaires sont devenus trop méfiants pour être leurré une nouvelle fois.

Grande poigne [général]

Le personnage peut utiliser une plus grande variété de tailles d'armes.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Arme de prédilection dans l'arme appropriée, For 13+.

Avantage : l'aventurier peut utiliser une arme de corps à corps d'une taille de plus que la sienne. Par exemple, un halfelin pourvu de ce don peut utiliser une épée longue d'une seule main. Le personnage subit une pénalité de –2 à ses jets d'attaque quand il utilise ce don. Grande poigne peut être sélectionné plusieurs fois avec des armes différentes.

Interception de projectiles [général, guerrier]

Le personnage sait intercepter les flèches ainsi que les carreaux d'arbalète, les lances et tout autre projectile ou arme lancée.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Parade de projectiles, Science du combat à mains nues.

Avantage : l'aventurier doit avoir une main libre (ne rien tenir avec) pour utiliser ce don. Quand il utilise le don Parade de projectiles, il peut attraper le projectile au lieu de l'éviter. Les armes lancées, comme les lances ou les haches, peuvent être immédiatement retournées à l'envoyeur avec une action libre. Les projectiles comme les flèches et les carreaux peuvent être renvoyés normalement pendant son prochain tour ou plus tard s'il possède un arc ou une arbalète.

Mise à terre [général, guerrier]

Les puissants coups du personnage peuvent mettre à terre ses adversaires.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Science du croc-en-jambe, For 15+

Avantage : quand l'aventurier inflige, avec une seule attaque, au moins 10 points de dégâts en corps à corps, il peut effectuer une attaque de croc-en-jambe comme une action libre contre la même cible. On ne peut utiliser ce don avec Science du Croc-en-jambe pour obtenir une attaque supplémentaire. Utiliser avec succès ce don ne permet pas d'obtenir une attaque supplémentaire grâce à l'utilisation d'Enchaînement et Succession d'Enchaînements.

Obstination [général]

La volonté du personnage lui permet de s'accrocher quand les choses tournent mal.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Endurance, Volonté de fer, Robustesse.

Avantage : quand les points de vie de l'aventurier tombent à 0, il peut effectuer une action partielle à chaque round jusqu'à ce qu'il tombe à –10.

Œil de faucon [général, guerrier]

La maîtrise des armes à distance du personnage lui permet de toucher des cibles à couvert que d'autres rateraient.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Tir à bout portant, Tir de précision.

Avantage : l'aventurier bénéficie d'un bonus de +2 à ses attaques à distance contre des cibles à couvert. Ce don ne sert à rien contre des cibles n'étant pas à couvert ou étant complètement à couvert.

Pancrace [général, guerrier]

Le personnage est doué pour combattre au corps à corps et pour éviter les attaques de lutte.

Conditions : bonus de base à l'attaque au moins égal à +3.

Avantage : quand un ennemi tente d'agripper le personnage à la lutte, tous les dégâts que ce dernier inflige avec une attaque d'opportunité réussie provoquée par la tentative de saisie sont ajoutés à son jet de lutte pour éviter d'être agrippé. De plus, le personnage peut effectuer une attaque d'opportunité, même si son adversaire a le pouvoir spécial d'étreinte.

Ce don ne permet aucune attaque d'opportunité supplémentaire dans un même round. Aussi, si l'aventurier ne dispose pas d'une attaque d'opportunité quand son adversaire tente de l'agripper, il ne tire aucun bénéfice du Pancrace.

Par exemple, un ours frappe l'aventurier avec une attaque de griffe. Si l'aventurier n'a pas ce don, le pouvoir d'étreinte de l'ours lui permet d'essayer immédiatement d'agripper le personnage sans qu'il puisse effectuer une attaque d'opportunité. Avec le don Pancrace, le personnage peut réaliser une attaque d'opportunité. S'il touche et qu'il inflige 8 points de dégâts, il bénéficie d'un bonus de +8 (plus son bonus d'attaque, son bonus de force et son modificateur de taille) à son jet de lutte pour résister à l'attaque de saisie de l'ours.





Parade « main-gauche »
[général, guerrier]

Le personnage peut utiliser une deuxième arme pour se défendre contre des attaques de corps à corps.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Ambidextrie, Dex 13+, Combat à deux armes, maniement de l'arme employée.

Avantage: quand l'aventurier combat avec deux armes et qu'il choisit une attaque à outrance, il décide, à son tour, s'il veut attaquer normalement ou sacrifier toutes les attaques de sa seconde main pour bénéficier d'un bonus d'esquive de +2 à sa CA pendant tout le round. S'il utilise également une targe, ses bonus à la CA sont cumulatifs. Avec ce don, l'aventurier ne peut utiliser que des armes tranchantes ou contondantes d'une catégorie de taille inférieure à la sienne.

Passe-garde [général, guerrier]

Le personnage sait franchir la garde d'un adversaire en écartant le bouclier de ce dernier.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +4, Combat à deux armes.

Avantage: ce don ne peut être utilisé que contre un adversaire qui a un bouclier et qui n'a pas plus d'une catégorie de taille de différence avec l'aventurier. Le personnage effectue une attaque avec l'arme de sa main non-directrice en suivant la règle normale pour frapper une arme (voir *Manuel des Joueurs*, chapitre 8). S'il réussit son jet d'attaque, il parvient à écarter temporairement le bouclier de son adversaire. Il peut alors immédiatement effectuer une attaque d'opportunité avec son arme principale en bénéficiant de tous ses bonus à l'attaque. L'adversaire ne bénéficie pas des bonus à la CA de son bouclier. Le personnage ne peut utiliser ce don s'il combat avec une seule arme.

Poings de fer [général]

Le personnage connaît la technique pour infliger des dégâts supplémentaires à mains nues.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Science du combat à mains nues.

Avantage: l'aventurier annonce l'utilisation de ce don avant d'effectuer son jet d'attaque (ainsi, s'il rate, la tentative échoue). Il inflige 1d4 points de dégâts supplémentaires quand il réussit une attaque à mains nues. Le personnage peut utiliser ce don un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse par jour.

Poings fulgurants [général]

Le talent et l'agilité du personnage lui permettent d'essayer d'effectuer une série de coups fulgurants.

Conditions: moine niveau 4+, Dex 15+

Avantage: l'aventurier peut effectuer deux attaques supplémentaires par round. Toutes les attaques réalisées ce round-ci subiront une pénalité de –5. Ce don nécessite l'utilisation d'une attaque à outrance. L'aventurier ne peut pas utiliser ce don avec le déluge de coups.

Rechargement rapide [général, guerrier]

Le personnage recharge une arbalète plus rapidement que la normale.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, maniement du type d'arbalète utilisé.

Avantage: l'aventurier peut recharger une arbalète de poing ou une arbalète légère avec une action libre. Il peut recharger une arbalète lourde avec l'équivalent d'une action de mouvement. Dans les deux cas il est en butte à des attaques d'opportunité. Il peut utiliser ce don une fois par round.

Normal: recharger une arbalète de poing ou une arbalète légère nécessite une action de mouvement et recharger une arbalète lourde est une action complexe.

Saut de la mante [général]

Le personnage effectue une puissante attaque après un saut.

Conditions: moine niveau 7+, 5 degrés de maîtrise du Saut.

Avantage: l'aventurier désigne un adversaire situé à une distance qu'il peut atteindre en sautant. S'il réussit son jet de Saut, il peut effectuer, avec la même action, une charge contre cet adversaire. Si la charge est réussie, il inflige des dégâts normaux, plus deux fois son modificateur de Force.

Science de la destruction d'arme [général, guerrier]

Le personnage sait placer vos coups avec précision.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Destruction d'arme.

Avantage: quand l'aventurier frappe l'arme d'un adversaire, il inflige double dégâts.

Science du renversement [général, guerrier]

Le personnage sait renverser les adversaires plus petits que lui.

Conditions: Expertise du combat, Science de la charge à mains nues, Science du croc-en-jambe, For 13+, Attaque en puissance.

Avantage: quand l'aventurier tente de renverser un adversaire qui est au moins d'une catégorie de taille inférieure à la sienne, ce dernier ne peut l'éviter. S'il renverse son adversaire, il peut immédiatement effectuer une attaque d'opportunité contre cet adversaire et en bénéficiant du bonus normal de +4 à son jet d'attaque contre les adversaires au sol.

Normal: la cible de l'attaque de renversement peut choisir d'éviter ou de contrer le personnage.

Serre de l'aigle [général]

Le personnage peut briser des objets avec une attaque à mains nues.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, Science du combat à mains nues, Destruction d'armes, Dex 15+

Avantage: l'aventurier peut frapper l'arme ou le bouclier d'un adversaire avec une attaque à mains nues.

Spécial: la solidité et les points de vie des armes sont indiqués sur la Table 8–13 : solidité et points de résistance des armes et des boucliers non magiques, du *Manuel des Joueurs*.

Sixième sens [général]

Les sens aiguisés du personnage lui permettent de minimiser le danger des prises en tenaille.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Sag 19+.

Avantage: les attaquants ne bénéficient pas du bonus de +2 quand ils prennent l'aventurier en tenaille. Ce don ne lui est d'aucune utilité quand il subit une attaque sans le bénéfice de son modificateur de Dextérité à la CA (quand il est pris au dépourvu, par exemple).

Normal: quand le personnage est pris en tenaille, ses adversaires bénéficient normalement d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque contre lui.

Tir instinctif [général]

L'instinct du personnage guide son tir quand il utilise une arme à distance.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +3, Sag 13+.

Avantage: l'aventurier peut utiliser votre bonus de Sagesse au lieu de son bonus de Dextérité quand il effectue une attaque à distance sur une cible qui n'est pas éloignée de plus de 10 mètres.

Vision aveugle sur 1,50 m [général]

Le personnage sent la présence d'adversaires dans les ténèbres.

Conditions: bonus de base à l'attaque au moins égal à +4, Combat en aveugle, Sag 19+

Avantage: grâce à ses sens, comme une ouïe très fine ou la perception des vibrations, le personnage peut repérer des adversaires qui ne se trouvent pas à plus de 1,50 m de lui.

Bien qu'il ne puisse pas détecter des créatures intangibles, il n'est pas gêné par l'*invisibilité* et l'*obscurité*. À part le fait que la portée soit réduite, ce don est identique au pouvoir exceptionnel vision aveugle décrit dans le *Guide du Maître* p.82.

COMPÉTENCES

« Vous m'avez sous-estimée car je ne suis pas bardée de métal. Je n'en ai nul besoin ; j'ai des capacités que vous ne pourrez jamais concevoir. »
— Ambre.

Les compétences sont vitales pour la conception d'un aventurier intrépide et plein de ressources. Quand votre moine ou votre guerrier gagnent des points de compétences supplémentaires en montant de niveau, vous pouvez être tenté de négliger l'importance d'une bonne répartition de ces points. Voulez-vous un conseil ? Ne faites pas cette erreur. Choisir ses compétences avec circonspection peut souvent faire la différence entre la réussite et l'échec, et même entre la vie et la mort de votre personnage.

Comme les compétences du *Manuel des Joueurs*, celles qui vous sont présentées ici représentent une grande variété de capacités et vous en tirerez le plus grand bénéfice en progressant dans les niveaux et en leur consacrant d'autres points de compétence.

NOUVELLES COMPÉTENCES DE CONNAISSANCE

Comme les compétences d'Artisanat et de Profession du *Manuel des Joueurs*, les compétences de Connaissance regroupent une quantité de domaines sans aucun rapport entre eux.

La connaissance représente un certain savoir dans un certain domaine, ce qui inclut des connaissances d'ordre académique ou scientifique. Ci-dessous vous trouverez de nouveaux domaines d'étude. Avec l'accord de votre DM, vous pouvez en inventer d'autres.

- Traditions (folklore, mythes, origine du nom des lieux, remèdes de bonne femme pour les maux les plus courants).
- Littérature (histoires, chansons, ballades, poèmes, légendes).
- Mathématiques (mathématiques de base, géométrie, algèbre).
- Politique (administration gouvernementale, réclamations, corruption, subterfuges, art du compromis).
- Survie urbaine (boire, flirter, jouer, filature).
- Guerre (Engins de siège; Génie militaire, tactiques de siège et stratégie).

COMPÉTENCES IDENTIQUES, NOUVEL USAGE

Les compétences jouent un rôle très important dans la réussite de votre personnage au cours de ses aventures. Sans elles vous pouvez être incapable d'effectuer certaines tâches simples (repérer un navire sur l'horizon, en pleine mer) et même cruciales (escalader le mur d'un donjon pour échapper à un ours-hibou). Cependant, nous avons conçu le système de compétences pour que vous puissiez les utiliser de plus d'une manière, de la plus évidente à d'autres moins habituelles. Vous trouverez ci-dessous quelques suggestions pour tirer profit des compétences présentées dans le *Manuel des Joueurs*.

Bluff (Char)

Utilisation normale : il arrive que l'aventurier ait besoin de persuader quelqu'un que ses propos, aussi saugrenus soient-ils, sont vrais. Cela peut l'aider dans de nombreuses situations et pas uniquement quand il essaie de refourguer ces objets magiques qu'il a trouvés dans la tour du magicien dément.

Nouvelle utilisation : *séduction*. L'aventurier peut utiliser le Bluff pour convaincre des représentants du sexe opposé que ses intentions romantiques sont sincères ou pour les persuader de lui faire une petite faveur (comme de regarder ailleurs pendant qu'il grimpe au mur avant de franchir une fenêtre ou en lui donnant le mot de passe qui lui permettra de passer le cordon de gardes en toute sécurité). On ne peut avoir recours à cela en combat.

Diplomatie (Char)

Utilisation normale : quelquefois il est important que les autres trouvent le personnage agréable, coopératif et sociable… même s'il ne l'est pas. Vous pouvez estimer que votre guerrier est superbe dans sa cotte de mailles tachée de sang et son manteau usé par les voyages… le Maître des festivités peut être d'un avis différent jusqu'à ce que votre guerrier le convainque de lui permettre d'entrer dans la salle de bal du roi malgré son apparence négligée.

Nouvelle utilisation : *savoir comment s'adresser à quelqu un.* Même le plus talentueux des tueurs de dragons ne peut se permettre de se mettre à dos ceux qui occupent des postes de pouvoir et d'autorité. Les nobles et autres dignitaires attendent qu'on s'adresse à eux correctement. Savoir quand il faut appeler quelqu'un « Votre grâce » plutôt que « Madame la comtesse » peut aider un aventurier à gagner leurs faveurs.





Psychologie (Sag)

Utilisation normale : cette compétence est particulièrement pratique quand quelqu'un essaie d'utiliser la compétence Bluff contre le personnage. Il effectue un jet de compétence opposé et, si s'il réussit, le personnage ne croit pas à son bluff.

Nouvelle utilisation : *évaluation d'un adversaire.* L'aventurier se fait une assez bonne idée des talents de combattant de son adversaire. L'utilisation de cette compétence nécessite qu'il passe un minimum de 3 rounds à observer un adversaire engagé en combat. Il ne peut effectuer aucune autre action pendant ce temps, à part un déplacement normal. Il ne doit pas perdre de vue la personne qui l'intéresse pendant tout ce temps. Le DD est de 20 + 1 par niveau d'expérience de son adversaire. Si l'aventurier réussit, il bénéficie d'un bonus de +4 à son premier jet d'attaque contre l'adversaire. Cette attaque doit avoir lieu dans les 24 heures suivant l'observation ou le bonus est perdu. On ne peut bénéficier une deuxième fois de ce bonus contre le même adversaire sauf si le niveau de cet adversaire a changé depuis la dernière fois que le personnage l'a observé.

Nouvelle utilisation : *comprendre une stratégie.* L'aventurier évalue une situation de combat et peut en déterminer l'objectif. Il doit observer le combat pendant au moins 3 rounds avant d'effectuer le jet de compétence. Le DD est de 15 + 1 par adversaire. S'il réussit, il sait quel est l'objectif exact de ses adversaires (le tailler en pièce, l'éloigner ou l'entraîner vers un endroit particulier, sauver un prisonnier, etc.).

Renseignements (Char)

Utilisation normale : en se renseignant auprès des gens du coin, cette compétence aide le personnage à apprendre si des rumeurs ou des légendes existent au sujet du donjon qu'il est en train de piller

Nouvelle utilisation : *découvrir qui commande vraiment.* L'aventurier a besoin de l'aide du Temple des Quatre vents mais il ne sait pas à qui s'adresser. Doit-il demander au Grand Maître en personne ou à un de ses nombreux subordonnés ? Cette compétence peut l'aider à déterminer qui prend les décisions importantes.

Nouvelle utilisation : *qui est qui.* Les aventuriers malins savent avec qui ils traitent avant de passer un accord. L'étranger qui vient de les engager est-il vraiment l'intendant du Duc et, si oui, bénéficie-t-il vraiment de la confiance de son maître ?

CHAPITRE 2 : CLASSES DE PRESTIGE

« Comment faites-vous ça ? »

— *Regdar*

Présentées dans le *Guide du Maître*, les classes de prestige sont des classes de personnage que les PJ peuvent embrasser s'ils remplissent certaines conditions. Ces conditions sont exposées dans la description de chaque classe. Sauf si le contraire est indiqué, observez toutes les règles normales pour les personnages multiclassés en présentant ces classes de prestige à vos PJ.

CAVALIER

Représentant ce qu'il y a de mieux dans le combat monté, le cavalier est la quintessence du chevalier dans son armure brillante. Une charge de cavalerie, dans toutes les civilisations, fait partie des tactiques offensives les plus dévastatrices sur un champ de bataille.

La plupart des cavaliers font partie de la classe sociale supérieure ou de la noblesse. Le cavalier consacre sa vie à servir les autorités supérieures, tels un noble, un souverain, une divinité, un ordre religieux ou militaire ou une cause particulière. Il est doté d'un honneur atavique qui vient de sa vie passée à servir un monarque, un pays ou une autre cause. On attend du cavalier qu'il participe à toute guerre ou tout conflit armé dans lesquels son seigneur ou sa cause seraient engagés. Les cavaliers au service d'autres nobles servent leur maître hors du champ de bataille et s'acquittent de tâches pour lesquelles ils sont compétents ou que leur seigneur leur réclame.

Le cavalier a souvent des objectifs désintéressés, comme l'éradication du mal et du chaos ou l'attribution de la justice à tous les sujets du royaume. Il peut aussi être un tyran et un fanfaron s'il se sert de son statut et de ses privilèges pour sa gloire personnelle

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour pouvoir devenir cavalier, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Alignement : loyal.

Bonus de base à l'attaque : +8.

Connaissance (noblesse et royauté) : 4 degrés de maîtrise.

Dressage : 4 degrés de maîtrise.

Équitation : 6 degrés de maîtrise.

Dons : Arme de prédilection (lance), Arme de prédilection (n'importe quelle épée), Attaque au galop, Charge dévastatrice, Combat monté.

Équipement : armure lourde de maître et grand bouclier de maître.

Compétences de classe

Les compétences du cavalier (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Connaissance (noblesse et royauté) (Int), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Intimidation (Cha) et Profession (Int). Voir Chapitre 4 : les compétences dans le *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

TABLE 2–1 : CAVALIER

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+2	Bonus au combat monté (lance) +1, bonus d'Équitation +2, stabilité en selle +1
2	+2	+0	+3	+3	Charge mortelle 1/jour, bonus au combat monté (épée) +1
3	+3	+1	+3	+3	Grand galop, bonus au combat monté (lance) +2, stabilité en selle +2
4	+4	+1	+4	+4	Charge mortelle 2/jour, bonus au combat monté (épée) +2, bonus d'Équitation +4
5	+5	+1	+4	+4	Bonus au combat monté (lance) +3, stabilité en selle +3
6	+6	+2	+5	+5	Charge mortelle 3/jour, bonus au combat monté (épée) +3, maîtrise du combat monté
7	+7	+2	+5	+5	Bonus au combat monté (lance) +4, bonus d'Équitation +6, stabilité en selle +4
8	+8	+2	+6	+6	Charge mortelle 4/jour, bonus au combat monté (épée) +5
9	+9	+3	+6	+6	Bonus au combat monté (lance) +5, bonus d'Équitation +8, stabilité en selle +5
10	+10	+3	+7	+7	Charge mortelle 5/jour

Caractéristiques de la classe

Armes et armures. Le cavalier sait manier toutes les armes courantes ou de guerre, ainsi que tous les boucliers. Il sait porter tous les types d'armures.

Connaissance (noblesse et royauté). Au premier niveau, le cavalier gagne un bonus de +2 dans cette compétence.

Stabilité en selle. Le cavalier bénéficie d'un bonus à ses jets d'Équitation quand il utilise le don Combat monté pour éviter à sa monture d'être touchée en combat.

Charge mortelle. Un nombre de fois par jour dépendant de votre niveau, quand vous chargez sur votre destrier, vous infligez trois fois plus de dégâts avec une arme de corps à corps (quatre fois plus avec une lance). Cette capacité s'utilise à la place de Charge dévastatrice.

Bonus au combat monté. Le cavalier obtient des bonus à ses jets d'attaque quand il chevauche son destrier.

Bonus d'Équitation. Le cavalier bénéficie d'un bonus d'aptitude à ses jets d'Équitation.

Grand galop (Ex). À partir du 3e niveau, le cavalier peut lancer son destrier au grand galop. Cela lui permet de doubler le mouvement normal du destrier en charge. Cette capacité peut être utilisée une fois par jour, sans pénalité pour la monture. Chaque utilisation supplémentaire en une seule journée nécessite un jet de Volonté (DD 20) de la part de la monture juste après la fin de la charge additionnelle ; un échec indique qu'elle subit 2d6 points de dégâts.

Maîtrise du combat monté. À partir du 6e niveau, un cavalier en selle peut attaquer avec une action simple, au lieu d'une action partielle, si son destrier se déplace de plus de 1,50 m (si bien entendu il y a un adversaire à attaquer).

CAVALIER HALFELIN

La vie semi-nomade des halfelins les fait souvent rencontrer de grands périls. Pour se protéger, de nombreuses communautés d'halfelins s'en remettent à leurs cavaliers, des champions dont la tâche est d'avertir leur peuple et de le protéger du danger. Les cavaliers maîtrisent donc l'art de l'équitation et les techniques de reconnaissance.

La plupart des cavaliers halfelins sont des guerriers, des rôdeurs, des druides ou des roublards. Toutes les classes, cependant, peuvent tirer bénéfice des bonus à la CA et des compétences d'équitation défensive qu'offre cette classe de prestige.

Les PNJ ayant embrassé cette carrière sont généralement rencontrés quand ils accomplissent leur devoir ou se détendent hors service. La présence d'un cavalier, qu'il soit de service ou non, indique qu'une communauté d'halfelins n'est pas loin.

TABLE 2–2 : CAVALIER HALFELIN

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Bonus CA	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	+1	Vigilance, bonus d'Équitation
2	+2	+3	+0	+0	+1	Équitation défensive 1/jour
3	+3	+3	+1	+1	+2	Parade d'une attaque +1
4	+4	+4	+1	+1	+2	Équitation défensive 2/jour
5	+5	+4	+1	+1	+3	Saut de selle
6	+6	+5	+2	+2	+3	Équitation défensive 3/jour
7	+7	+5	+2	+2	+4	Parade d'une attaque +2
8	+8	+6	+2	+2	+4	Équitation défensive 4/jour
9	+9	+6	+3	+3	+5	Parade d'une attaque +3
10	+10	+7	+3	+3	+5	Équitation défensive 5/jour

Bonus à la CA : c'est un bonus non-magique de parade à la classe d'armure du personnage et qui s'additionne à son armure portée, mais seulement quand il est monté.

Cependant, certains de ces cavaliers se sentent attirés par l'aventure. Ils quittent leurs foyers pour une vie trépidante

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour pouvoir devenir un cavalier halfelin, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Race : halfelin.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Détection. 4 degrés de maîtrise

Équitation : 6 degrés de maitrise

Perception auditive : 4 degrés de maîtrise.

Dons : Combat monté, Tir monté

Compétences de classe

Les compétences du cavalier halfelin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Détection (Sag), Dressage (Cha), Empathie avec les animaux (Sag), Équitation (Dex), Fouille (Int) et Perception auditive (Sag). Voir Chapitre 4 : les compétences dans le *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int

Caractéristiques de la classe

Armes et armures. Un cavalier halfelin sait manier toutes les armes courantes ou de guerre, ainsi que tous les boucliers. Il sait porter toutes les armures légères.

Monture. Au premier niveau, les cavaliers halfelins obtiennent une monture dépendant des ressources de leur communauté Il s'agit généralement de poneys de combat mais certains doivent se débrouiller avec des montures moins robustes et d'autres encore se servent de destriers plus exotiques. Le cavalier n'a pas besoin de payer pour sa monture ni pour son harnachement.

Vigilance. Le cavalier halfelin gagne le don Vigilance : il bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de Detection et de Perception auditive.

Bonus d'Équitation. Le cavalier halfelin bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 à ses jets d'Équitation.

Équitation défensive (Ex). Pour faire face à ses responsabilités, le cavalier halfelin a appris comment se protéger sur sa monture. S'il ne fait rien d'autre, il peut utiliser l'équitation défensive (il ne peut en aucun cas attaquer) Il gagne +2 en Dextérité et un bonus d'esquive de +4 à sa CA. De plus, sa monture double sa vitesse et bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de Volonté et d'un bonus d'esquive de +4 à sa CA.

Cette chevauchée défensive dure 3 rounds, plus le nouveau modificateur de Dextérité du personnage. Ce dernier peut cesser son équitation défensive quand il le souhaite. À la fin de cette chevauchée, la monture est épuisée et subit une pénalité de –2 en Force jusqu'à ce qu'elle puisse se reposer au moins 10 minutes. Un cavalier halfelin ne peut effectuer une équitation défensive qu'un certain nombre de fois par jour (selon son niveau). Commencer une équitation défensive est une action libre, mais le cavalier halfelin ne peut la prendre qu'à son tour

Parade d'une attaque (Ex). À partir du 3e niveau, le cavalier peut tenter d'intercepter les attaques effectuées contre sa monture Il doit avoir en main une arme de corps à corps ou un bouclier. Une fois par round, quand sa monture devrait normalement être touchée par une arme de corps à corps, l'halfelin peut effectuer un jet de Réflexes contre un DD de 20. (Si l'arme de corps à corps a un bonus magique à l'attaque, le DD est augmenté d'autant). Le cavalier bénéficie d'un bonus d'aptitude pour ce jet de Réflexes, comme cela est indiqué sur le tableau. Si le jet est réussi, le cavalier dévie le coup au prix d'une action libre. Il doit bien entendu voir venir l'attaque et ne pas être pris au dépourvu.

Saut de selle (Ex). Si votre monture ne se déplace pas à plus de deux fois sa vitesse, vous pouvez, avec une action libre, mettre pied à terre à côté de votre monture, si vous réussissez un jet de Dressage (DD 20) Si un adversaire se trouve dans votre zone de contrôle (une fois que vous êtes descendu de votre monture), vous pouvez effectuer une charge contre cet adversaire. Cela nécessite une action complexe.



CHEVALIER PROTECTEUR DU GRAND ROYAUME

Fiers et peu nombreux, les chevaliers protecteurs sont des combattants qui consacrent leur vie à restaurer les idéaux de la chevalerie avant qu'ils ne disparaissent à tout jamais. Les chevaliers protecteurs constatent la perte des valeurs tout autour d'eux dans ce monde, perte provoquée par l'effondrement du Grand royaume. Ils sont les derniers d'un ordre de chevaliers autrefois prestigieux, qui vouaient leur existence à la défense de cette nation à présent défunte. Aujourd'hui, rares sont les descendants encore vivants de ces grandes lignées et tout ce qui reste du Grand royaume c'est son nom et quelques provinces éparses. Mais ceux qui relèvent le lourd manteau de chevalier protecteur espèrent encore le retour de cette grande nation et croient qu'ils peuvent contribuer à soigner les maux de leur société en personnifiant leur vénérable code de chevalerie.

À l'instar des paladins, les chevaliers protecteurs adhèrent à un code de conduite très rigoureux qui traduit des valeurs telles que l'honneur, l'honnêteté, la chevalerie et le courage. Contrairement aux paladins, le premier devoir du chevalier protecteur est de rester fidele à ce code et à la nation plutôt qu'à une divinité ou à un ordre. Un protecteur se doit de se comporter selon ces idéaux. Tous ses actes et exploits, quels qu'ils soient, doivent refléter ces valeurs. Un chevalier qui viole le code de manière inconsciente ou involontaire, ou qui le viole sciemment en estimant que cela contribue au plus grand bien de tous, peut se racheter en effectuant une quête ou une mission particulièrement dangereuse, qui seront confiées par les autorités de l'ordre. Un protecteur qui viole ce code sciemment sans raison valable est renvoyé de l'ordre et ne peut plus progresser dans sa profession de chevalier protecteur.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour pouvoir devenir chevalier protecteur du Grand Royaume, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Alignement : loyal.

Race : nain, elfe, demi-elfe, humain.

Bonus de base à l'attaque : +4.

Connaissance (noblesse et royauté) : 4 degrés de maîtrise.

Diplomatie : 6 degrés de maîtrise.

Équitation : 6 degrés de maîtrise.

Dons : Attaque en puissance, Combat monté, Enchaînement, Port d'armure lourde, Succession d'enchaînements.

Divers : devenir membre de l'ordre.

Compétences de classe

Les compétences du chevalier protecteur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Connaissance (noblesse et royauté) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex) et Intimidation (Cha). Voir Chapitre 4 : les compétences dans le *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Le code du chevalier protecteur

Code de conduite : le chevalier protecteur doit être loyal et doit accepter le code de conduite (Voir ci-dessous).

Soutien : l'ordre soutient les siens. Tant qu'il reste au sein de l'ordre et respecte son code, le chevalier protecteur peut bénéficier d'armes et d'armures, du gîte et du couvert, d'une monture et de son harnachement.

Le code :

Courage et hardiesse en obéissant à l'ordre.

Poursuite de n'importe quelle mission jusqu'à la mort.

Respect de ses pairs et de ses égaux, courtoisie envers les inférieurs.

Combattre avec panache ; la bataille est le vrai critère de valeur du chevalier ; la guerre est l'épanouissement des idéaux du chevalier.

Gloire personnelle avant tout autre chose en combat.

Mort à ceux qui défient le Grand royaume.

La mort plutôt que le déshonneur.

TABLE 2–3 : CHEVALIER PROTECTEUR DU GRAND ROYAUME

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+0	+2	Combat défensif +2, aura de valeurs
2	+2	+0	+0	+3	Grand effort +2, Volonté de fer
3	+3	+1	+1	+3	Enchaînement suprême
4	+4	+1	+1	+4	Combat défensif +3
5	+5	+1	+1	+4	Grand effort +3
6	+6	+2	+2	+5	Pas de quartier +1
7	+7	+2	+2	+5	Combat défensif +4
8	+8	+2	+2	+6	Grand effort +4
9	+9	+3	+3	+6	Pas de quartier +2
10	+10	+3	+3	+7	Grand effort +5, combat défensif +5

Caractéristiques de la classe

Armes et armures. Le chevalier sait manier toutes les armes courantes ou de guerre, ainsi que tous les boucliers. Il sait porter tous les types d'armures.

Combat défensif. Quand le chevalier protecteur est engagé dans un combat corps à corps au cours duquel il tente de protéger une créature plus faible que lui (moins de niveaux ou de dés de vie) ou qui est sans défense, il bénéficie du bonus de moral indiqué à ses jets d'attaque et de dégâts.

Aura de valeurs (Sur). Le chevalier protecteur est l'incarnation vivante des idéaux les plus élevés. Tous ses alliés situés à moins de 3 mètres de lui bénéficient d'un bonus de moral de +4 à leurs jets de sauvegarde contre la peur. Si le chevalier est *immobilisé*, inconscient ou impuissant, ses alliés perdent ce bonus.

Grand effort (Ex). Les objectifs parfois irréalisables du chevalier protecteur nécessitent souvent qu'il se dépasse pour certaines actions. À partir du 2ᵉ niveau, un chevalier bénéficie d'un bonus, une fois par jour, à n'importe quel jet de compétence. Vous devez déclarer que vous utilisez ce pouvoir avant d'effectuer votre jet.

Volonté de fer. Au 2ᵉ niveau, le chevalier gagne le don Volonté de fer.

Enchaînement suprême. À partir du 3ᵉ niveau, le chevalier peut se déplacer de 1,50 m entre chacune de ses attaques, quand il utilise le don Enchaînement ou Succession d'enchaînements.

Pas de quartier. À partir du 6ᵉ niveau, le chevalier protecteur peut effectuer des attaques d'opportunité supplémentaires. Il peut effectuer un nombre d'attaques d'opportunité supplémentaires contre des adversaires égal au bonus indiqué, en utilisant son bonus d'attaque à outrance.



DUELLISTE

Dans un monde de chevaliers en armures lourdes, juchés sur des coursiers massifs et de puissants mages disposant de sortilèges capables de faire rôtir un cerveau, il n'y a pas de place pour les audacieux bretteurs qui comptent sur leur intelligence et sur leurs réflexes pour survivre. Vrai ou faux ? Faux. Le duelliste démontre que la précision et le savoir-faire sont une alternative viable aux armes massives et que l'adresse peut tout à fait remplacer les armures lourdes.

Le duelliste est un guerrier intelligent et agile, rompu à l'art des attaques précises avec des armes légères, telles que la rapière. Aussi connu sous le nom de bretteur, le duelliste tire avantage de ses réflexes rapides et de la ruse. Au lieu d'avoir des armures encombrantes, les duellistes estiment que la meilleure manière de se protéger est de ne pas en porter du tout.

TABLE 2–4 : DUELLISTE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Défense astucieuse
2	+2	+3	+0	+0	Attaque précise +1d6
3	+3	+3	+1	+1	Mobilité accrue
4	+4	+4	+1	+1	Style
5	+5	+4	+1	+1	Attaque acrobatique
6	+6	+5	+2	+2	Attaque précise +2d6
7	+7	+5	+2	+2	Parade élaborée
8	+8	+6	+2	+2	Réaction accrue
9	+9	+6	+3	+3	Parade de projectiles
10	+10	+7	+3	+3	Attaque précise +3d6

Pour la plupart, ce sont des guerriers ou des rôdeurs mais on trouve également beaucoup de roublards et de bardes. Les magiciens, les sorciers et les moines font d'excellents duellistes puisqu'ils ne dépendent pas des armures pour leur protection. Ils tirent un grand bénéfice des compétences d'armes que leur offre la classe de prestige du duelliste. Les paladins et les barbares qui dévient trop de leur archétype deviennent des duellistes. Il y a plus de chances qu'un elfe embrasse cette profession qu'un nain. Les halfelins et les gnomes ne sont pas rares non plus. Les duellistes demi-orques sont très rares.

Les PNJ duellistes sont généralement des solitaires cherchant l'aventure ou un moyen de devenir riche très rapidement. Il leur arrive de travailler en petits groupes très soudés et de combattre en équipe.

Dés de vie : d10

Conditions

Pour pouvoir devenir duelliste, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Bonus de base à l'attaque : +6.

Acrobaties : 5 degrés de maîtrise.

Représentation : 3 degrés de maîtrise.

Dons : Ambidextrie, Esquive, Maniement des armes de guerre (rapière), Souplesse du serpent.

Compétences de classe

Les compétences du duelliste (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Bluff (Cha), Détection (Sag), Équilibre (Dex), Évasion (Dex), Langage secret (Sag), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For). Voir Chapitre 4 : les compétences dans le *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Armes et armures. Le duelliste sait manier toutes les armes courantes ou de guerre, et la targe comme seul bouclier. Il ne sait porter aucune armure.

Défense astucieuse. Quand il ne porte pas d'armure et qu'il a une arme de corps à corps, un duelliste ajoute son bonus d'Intelligence (s'il en a) à son bonus de Dextérité pour déterminer sa classe d'armure. S'il est pris au dépourvu ou si, pour une raison ou une autre, il ne peut bénéficier de son bonus de Dextérité, il perd également cet avantage.

Attaque précise. À partir du 2e niveau, le duelliste peut frapper avec précision avec une arme perforante à une main, infligeant alors 1d6 points de dégâts supplémentaires. Quand il effectue une attaque précise, le duelliste ne peut attaquer avec une arme tenue dans son autre main mais il peut s'en servir pour se défendre (ou il peut utiliser une targe). L'attaque précise d'un duelliste ne peut être utilisée que contre des créatures ayant une anatomie discernable. Toutes les créatures immunisées contre les critiques (morts-vivants, créatures artificielles, vases, plantes et créatures intangibles) ne peuvent faire l'objet d'une attaque précise. Tout objet ou capacité qui protège une créature des coups critiques (comme une armure de *défense*) protege aussi contre ce type d'attaque. Les dégâts qu'inflige le duelliste augmentent de +1d6 tous les quatre niveaux.

Mobilité accrue. Quand il ne porte pas d'armure, le duelliste bénéficie d'un bonus d'esquive supplémentaire de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité quand il entre ou sort d'un espace contrôlé

Style. Au 4e niveau, le duelliste bénéficie, s'il ne porte pas d'armure, d'un bonus d'aptitude supplémentaire de +2 pour tous ses jets de Réflexes.

Attaque acrobatique (Ex). Au 5e niveau, si le duelliste attaque en faisant un saut en longueur ou en chutant d'au moins 1,50 m ou en se balançant sur une corde ou quelque chose de similaire, il gagne +2 à son jet d'attaque et de dégâts. Il faut effectuer un jet de Saut ; si le résultat est inférieur à 1,50 m, on ne peut utiliser ce pouvoir pour l'attaque. Si la distance est supérieure à la distance séparant le duelliste de son adversaire, le duelliste peut, avec une action libre, s'arrêter à la hauteur de son adversaire.

Parade élaborée (Ex). À partir du 7e niveau, si le duelliste choisit de combattre sur la défensive, il bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1 à la CA par niveau de duelliste qu'il a atteint.

Réaction accrue. Au 8e niveau, le duelliste bénéficie d'un bonus de +2 à son jet d'initiative. Cette capacité est cumulable avec Science de l'initiative.

Parade de projectiles. Le duelliste obtient le don Parade de projectiles (voir *Manuel des Joueurs*) quand il utilise son arme perforante à une main.

GLADIATEUR

Certains sont de simples esclaves contraints de combattre dans des arènes sordides des ennemis bien supérieurs. D'autres sont de riches professionnels, encadrés par des agents, des managers et des entraîneurs. Riches ou pauvres, tous les gladiateurs affrontent la mort quand ils entrent dans l'arène.

Ce sont des combattants entraînés à se battre devant les spectateurs de grandes ou petites arènes. Généralement, ils affrontent d'autres gladiateurs en combat singulier mais, dans les arènes les plus grandes, on peut organiser des combats de masse. On peut également assister à des luttes entre un ou plusieurs gladiateurs et des monstres capturés en pleine nature. Les spectateurs applaudissent leurs combattants favoris et bon nombre d'entre eux font des paris sur l'issue du combat. Personne ne met plus en jeu que le gladiateur lui-même : les combats se terminant souvent par la mort du perdant.

La plupart des gladiateurs sont d'anciens guerriers ou barbares mais on trouve aussi des moines et des roublards dans les arènes (à la plus grande surprise de leurs adversaires) Très rarement, on peut assister à des duels de magiciens ou à des affrontements entre guerrier et magicien.

TABLE 2–5 : GLADIATEUR

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Science de la feinte
2	+2	+0	+3	+0	Observation de l'adversaire +1
3	+3	+1	+3	+1	Épuiser l'adversaire
4	+4	+1	+4	+1	Acclamation de la foule
5	+5	+1	+4	+1	Observation de l'adversaire +2
6	+6	+2	+5	+2	Science du coup de grâce
7	+7	+2	+5	+2	Usage du poison
8	+8	+2	+6	+2	Observation de l'adversaire +3
9	+9	+3	+6	+3	Attaque sanglante
10	+10	+3	+7	+3	Foule en délire

Dans ce cas, on s'assure que les sorts dont dispose le mage sont suffisamment impressionnants tout en ne risquant pas de blesser les spectateurs. Devenir gladiateur est simple. Comme le disent les vétérans : « Survis à ton premier combat et tu pourras dire que tu es un gladiateur. Pour ce que cela t'apportera… »

Les PNJ gladiateurs voyagent souvent en caravanes pour aller d'une arène à une autre. Certains sont employés régulièrement dans les vastes cirques des grandes cités. Les gladiateurs les plus célèbres peuvent être engagés comme gardes du corps par des aristocrates tandis que les vétérans finissent souvent comme entraîneurs pour les nouvelles recrues.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour pouvoir devenir gladiateur, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Bonus de base à l'attaque : +5.

Intimidation ou Représentation : 4 degrés de maîtrise. (La foule réagit beaucoup mieux avec les combattants les plus menaçants ou les plus cabotins.)

Dons : doit avoir au moins deux dons de la liste des dons pour guerrier. Il n'est pas nécessaire de les avoir appris en tant que guerrier.

Compétences de classe

Les compétences du gladiateur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Représentation (Cha) et Saut (For). Voir Chapitre 4 : les compétences dans le *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Science de la feinte. Le gladiateur a appris des tactiques sournoises, comme projeter du sable dans les yeux d'un adversaire, faire semblant d'être gravement blessé ou forcer un ennemi à faire face au soleil. Vous pouvez utiliser les ruses indiquées pour la compétence Bluff, page 64 du *Manuel des Joueurs* avec une action de mouvement.

Observation de l'adversaire. Vous savez repérer les faiblesses des techniques de combat employées par votre adversaire. Si vous vous mettez en défense totale, vous bénéficiez d'un bonus d'esquive à la CA contre un adversaire qui vous attaque au corps à corps. Ce bonus prend effet au round suivant l'attaque de cet adversaire et reste actif jusqu'à la fin du combat.

Épuiser l'adversaire (Ex). Au fur et à mesure du combat vous pouvez épuiser un adversaire. Vous devez combattre le même ennemi pendant 3 rounds consécutifs. Après que vous avez attaqué au troisième round, votre adversaire doit effectuer un jet de Vigueur pour éviter de subir 1d6 points de dégâts temporaires à cause de la fatigue. Le DD est, au départ, de 15 et augmente de 1 à chaque round après le troisième, tant que vous continuez à affronter le même adversaire. De nombreux gladiateurs combattent sur la défensive en utilisant cette attaque. Si vous n'attaquez pas pendant un round, il faut tout reprendre à zéro.

Acclamation de la foule. Vous pouvez plaire aux spectateurs en parlant de manière grossière ou en effectuant des actions inutiles mais spectaculaires. En utilisant une action de mouvement, effectuez un jet de Représentation (DD 15). Si vous réussissez, vous bénéficiez d'un bonus de moral de +1 pour vos jets d'attaque et de dégâts pendant toute la durée du combat. Les spectateurs ne doivent pas être des combattants et il doit y en avoir au moins une demi-douzaine.

Science du coup de grâce. Vous achevez rapidement ou avec style les adversaires à terre. Vous pouvez utiliser une arme de corps à corps pour donner le coup de grâce avec une action simple. Si vous voulez faire du spectacle, vous pouvez utiliser une action complexe pour donner le coup de grâce. Dans ce cas, vous bénéficiez d'un bonus de moral de +2 pour toutes vos attaques jusqu'à la fin du combat.

Usage du poison. Vous savez utiliser le poison au même titre que les assassins. Demandez au DM de vous donner les détails ; les règles sur le poison se trouvent dans le *Guide du Maître*

Attaque sanglante (Ex). Vous savez infliger des blessures qui provoquent une importante perte de sang. Quand vous infligez des dégâts avec une arme tranchante, la blessure saigne et inflige 1 point de dégâts par round jusqu'à ce qu'elle soit traitée par un jet de Premiers soins (DD 15), un

sort de *soins* ou que se soient écoulés 10 rounds moins le modificateur de Constitution de la victime. Les effets de plusieurs blessures sont cumulatifs mais les créatures n'ayant pas d'anatomie discernable, tels que les créations artificielles, les morts-vivants et les plantes, sont immunisées contre cet effet.

Foule en délire. Plus vous frappez, plus la foule hurle. Si vous avez déjà utilisé l'acclamation de la foule, vous bénéficiez d'un bonus au moral de +2 pour les dégâts que vous infligez à votre première attaque réussie. Ce bonus augmente de +2 pour chaque attaque consécutive qui inflige des dégâts à votre adversaire. Si vous ratez une attaque, le bonus retombe à +2.

INITIÉ DE L'ORDRE DES ARCHERS

L'art de l'arc est considéré par certains comme un accomplissement spirituel et par d'autres, comme un art philosophique. Pour d'autres, c'est un véritable mode de vie et, pour d'autres encore c'est une véritable religion. Naturellement, beaucoup trouvent que le fait de tuer avec un arc est une compétence importante dans un monde aussi dangereux. La Voie de l'arc est ce que vous en faites. Il englobe les concepts suivant :

C'est à travers la maîtrise de l'arc que l'on peut discerner le véritable caractère d'une personne.

La Voie de l'arc est un art spirituel. En l'apprenant, l'archer se découvre lui-même. En maîtrisant cette Voie, il se maîtrise lui-même.

La Voie de l'arc est un art martial contemplatif dont les buts ultimes sont la Vérité, la Bonté et la Beauté.

Quand on lui demande ce qu'est la Vérité, le maître archer prend son arc, décoche une flèche et, sans dire un mot, laisse sa maîtrise de l'arc témoigner pour lui de sa progression dans la « voie », montrant ainsi sa connaissance de la réalité, donc de la « vérité ».

La Voie de l'arc est une question de précision et de discipline : la relation que vous entretenez avec votre arc, la flèche, votre corps et votre esprit. La Voie de l'arc est affaire de méditation. Quand vous tirez, vous voyez le reflet de votre âme comme dans un miroir. La cible est le miroir. Quand vous décochez la flèche, vous projetez votre ego. Vous voyez votre propre esprit.

Les guerriers sont les initiés les plus répandus. Mais de puissants rôdeurs, des paladins et même des barbares se laissent séduire par cette philosophie.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour pouvoir devenir initié de l'ordre des archers, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Bonus de base à l'attaque : +5

Connaissance (religion) : 2 degrés de maîtrise.

Maniement : arc long, arc court, arc long composite ou arc court composite.

Dons : Arme de prédilection (arc court, arc long ou leurs versions composites), Spécialisation martiale (arc court, arc long ou leurs versions composites), Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide.

Compétences de classe

Les compétences de l'initié de l'ordre des archers (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (fabrication d'arcs) (Int), Connaissance (religion) (Int), Détection (Sag), Équitation (Dex) et Natation (For). Voir Chapitre 4 : les compétences dans le *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Armes et armures. Aucune.

Attaque sournoise à distance. À chaque fois que la cible de l'initié ne peut bénéficier de son bonus de Dextérité à la CA (qu'il en ait un ou pas), une attaque sournoise à distance inflige des dégâts supplémentaires. Ces dégâts sont égaux à +1d6 au premier niveau et +1d6 tous les deux niveaux suivants. Une attaque à distance ne peut être sournoise que si la cible est à moins de 10 mètres. L'initié ne peut être assez précis au-delà de cette portée. Pour le reste, considérez cette attaque comme l'attaque sournoise d'un roublard. Si le personnage possède l'attaque sournoise en tant que roublard, les bonus sont cumulatifs.

TABLE 2–6 : INITIÉ DE L'ORDRE DES ARCHERS

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+2	Attaque sournoise à distance +1d6
2	+2	+3	+0	+3	Tir au corps à corps
3	+3	+3	+1	+3	Attaque sournoise à distance +2d6
4	+4	+4	+1	+4	Maîtrise de l'arme de prédilection
5	+5	+4	+1	+4	Attaque sournoise à distance +3d6
6	+6	+5	+2	+5	Attaque libre, Tir instinctif
7	+7	+5	+2	+5	Maîtrise de la spécialisation martiale
8	+8	+6	+2	+6	Attaque sournoise à distance +4d6
9	+9	+6	+3	+6	Tir en cloche
10	+10	+7	+3	+7	Attaque sournoise à distance +5d6

Tir rapproché. À partir du 2e niveau, l'initié peut attaquer avec une arme de distance dans un espace contrôlé sans provoquer une attaque d'opportunité.

Maîtrise de l'arme de prédilection. Cumulable avec tous les autres dons d'Arme de prédilection, cette caractéristique octroie un bonus supplémentaire de +1 à tous les jets d'attaque de l'initié avec son arc.

Attaque libre. Une fois par round, lorsqu'un allié dans sa ligne de mire gagne une attaque d'opportunité contre un adversaire, l'initié peut effectuer, avec une action libre, une attaque à distance contre ce même adversaire avec son plus haut bonus d'attaque.

Tir instinctif. Vous gagnez ce don (voir page 9). Si le personnage a déjà ce don alors son modificateur de Sagesse se cumule avec son modificateur de Dextérité pour les attaques à distance.

Maîtrise de la spécialisation martiale. Cumulable avec tous les autres bonus de spécialisations martiales, cette capacité octroie un bonus supplémentaire de +2 à tous les jets de dégâts de l'initié, avec un arc long ou un arc court

Tir en cloche (Ex). Ce pouvoir extraordinaire permet à l'initié de tirer sur une cible située à moins de 6 mètres d'un mur (mais pas adjacente au mur) comme si elle était prise au dépourvu, pour calculer sa CA et pour déterminer les dégâts infligés. C'est une action complexe car elle est très difficile.

MAÎTRE D'ARME

Le moine, le vengeur écarlate, le maître de l'ivresse et le maître samouraï utilisent tous l'énergie *ki* dans leurs arts martiaux; ils ne sont pas les seuls à pouvoir le faire. Certains tentent d'étudier le *ki* en maîtrisant une seule arme. L'objectif d'un maître d'arme est que son arme préferée ne fasse plus qu'un avec lui, qu'il puisse l'utiliser aussi naturellement qu'un de ses membres.

Les moines qui embrassent cette carrière peuvent choisir le combat à mains nues, le kama, le nunchaku, le siangham (voir *Manuel des Joueurs*, Chapitre 7) ou le sa tjat koen (voir Chapitre 5 de ce guide) en tant qu'arme préférée. Pour bénéficier des pouvoirs spéciaux du maître d'arme, vous devez utiliser votre arme préférée. Une fois choisie, l'arme préférée ne peut être changée.

Cela ne signifie pas que, si votre arme préférée est une épée longue, vous soyez obligé d'utiliser l'épée longue que vous aviez en devenant maître d'arme. La seule nécessité est de posseder une arme de maître. Cela implique que vous pouvez utiliser n'importe quelle épée longue de maître pour bénéficier des capacités de maître d'arme.

Si vous utilisez n'importe quelle autre arme, vous ne pouvez utiliser les pouvoirs spéciaux de cette classe de prestige.

Dés de vie: d10.

Conditions

Pour pouvoir devenir maître d'arme, un personnage doit répondre aux critères suivants.

Bonus de base à l'attaque: +5.

Intimidation: 4 degrés de maîtrise.

Maniement: de votre arme préférée.

Dons: Arme de prédilection (arme préférée), Attaque en rotation, Attaque réflexes, Esquive, Expertise du combat Souplesse du serpent, Dex 13+.

Équipement: arme de maître (sauf si combat à mains nues).

Compétences de classe

Les compétences du maître d'arme (et la caractéristique dont chacune dépend) sont: Connaissance (armement) (Int), Détection (Sag), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag) et Psychologie (Sag). Voir Chapitre 4: les compétences dans le *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau: 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Dégâts ki. Après que vous avez touché avec votre arme de prédilection, vous ne jetez pas les dés pour déterminer les dégâts. Vous infligez les dégâts maximums normaux (pas ceux d'un critique) que vous pouvez faire avec cette arme. Prenons l'exemple d'une épée longue, que vous maniez avec un bonus de base à l'attaque de +7 et une Force de 17. Une épée longue inflige 1d8 points de dégâts pour un maximum de 8 points. Votre modificateur de

TABLE 2–7: MAÎTRE D'ARME

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Dégâts *ki* 1/jour/niveau
2	+2	+3	+0	+0	Maîtrise du critique 1/jour
3	+3	+3	+1	+1	Maîtrise de l'arme de prédilection
4	+4	+4	+1	+1	Maîtrise du critique 2/jour
5	+5	+4	+1	+1	Maîtrise de l'attaque réflexe
6	+6	+5	+2	+2	Maîtrise du critique 3/jour
7	+7	+5	+2	+2	Critique *ki*
8	+8	+6	+2	+2	Maîtrise du critique 4/jour
9	+9	+6	+3	+3	Attaque *ki* en rotation
10	+10	+7	+3	+3	Maîtrise du critique 5/jour

Force est de +3, ce qui fait un total de 11. Des dégâts supplémentaires, en utilisant le don Attaque en puissance (suivre la règle normalement) par exemple, ou les attaques sournoises sont déterminés normalement ; ils ne sont pas maximisés. Vous ne pouvez utiliser cette capacité quand vous obtenez une attaque critique

Maîtrise du critique. Vous pouvez augmenter le multiplicateur d'attaque critique de votre arme de +1. Une épée longue, par exemple, a un multiplicateur de critique de x2. Grâce à cette capacité, ce multiplicateur est de x3. Vous pouvez utiliser cette capacité une fois par jour au 2ᵉ niveau. Vous devez indiquer que vous l'utilisez avant d'effectuer votre jet de dégâts.

Maîtrise de l'arme de prédilection. Cumulable avec d'autres bonus d'Arme de prédilection, vous bénéficiez d'un bonus supplémentaire de +1 à vos jets d'attaque avec votre arme de maître d'arme

Maîtrise de l'attaque réflexe. Vous pouvez effectuer un nombre d'attaques d'opportunité dans un round égal à votre modificateur de Dextérité plus votre modificateur de Sagesse

Critique *ki*. Permet de bénéficier gratuitement du don Science du critique. Si vous possédez déjà ce don, vous bénéficiez d'une augmentation supplémentaire de +2 à vos chances de critique avec votre arme de prédilection. Ce bonus s'applique en dernier après tous les multiplicateurs tels que ceux de Science du critique et des armes acérées.

Attaque *ki* en rotation. Vous pouvez utiliser le don Attaque en rotation avec une action simple plutôt qu'avec une attaque à outrance, mais une seule fois par round

Note sur les multiclasses : les moines peuvent se multiclasser librement avec le maître d'arme. En d'autres termes, votre PJ moine peut gagner un niveau de maître d'arme puis revenir à sa classe de moine pour gagner un niveau supplémentaire, puis revenir à la classe de maître d'arme, etc.

MAÎTRE DE GUERRE

Sur une colline verdoyante proche de Chendl, la capitale de Furyondi, se dresse une vaste demeure blanche, entourée d'écuries et de fortifications. La plupart des passants supposent qu'il s'agit de la demeure d'un riche seigneur mais un œil exercé dans l'art de la guerre peut remarquer que la plupart des murs et des catapultes se font face et ne sont pas dirigés contre des ennemis extérieurs. Tous les officiers du monde reconnaissent cette maison comme étant un célebre camp d'entraînement· le collège de la guerre de Furyondi.

Les diplômés du collège de la guerre, ceux que l'on appelle les maîtres de guerre, servent dans les forces de Furyondi depuis des générations et constituent une grande partie des officiers supérieurs de cette nation. Être entraîné au collège de la guerre est une des meilleures affectations qu'un jeune officier puisse attendre et ceux qui excellent au cours de cet entraînement des plus rudes deviennent de formidables atouts sur un champ de bataille.

Les maîtres de guerre sont généralement issus des rangs de l'armée, les guerriers sont donc les plus nombreux au collège de la guerre. Mais la politique joue également un rôle dans cette affectation (comme presque tout à Furyondi). Ainsi des civils « héros du royaume » peuvent être entraînés en tant que maîtres de guerre. Les prêtres et les paladins d'Heronéus et de St Cuthbert sont assez nombreux mais les représentants des autres classes sont rares (cependant chaque promotion du college comprend au moins quelques magiciens et rôdeurs). Les postulants sont pour la plupart des humains, bien que chaque race soit représentée au collège.

TABLE 2–8: MAÎTRE DE GUERRE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Amicale, bonus de Prestige +1
2	+2	+0	+3	+0	Cri de guerre
3	+3	+1	+3	+1	Commandement des troupes, bonus de Prestige +2
4	+4	+1	+4	+1	Tour, ralliement des troupes
5	+5	+1	+4	+1	Marche forcée, bonus de Prestige +3
6	+6	+2	+5	+2	Donjon
7	+7	+2	+5	+2	Étendard, bonus de Prestige +4
8	+8	+2	+6	+2	Château
9	+9	+3	+6	+3	Sacrifice patriotique, bonus de Prestige +5
10	+10	+3	+7	+3	Forteresse

Les PNJ maîtres de guerre sont généralement à la tête d'une armée qui est en marche ou qui défend un château situé à un endroit stratégique. La plupart sont tout à fait disposés à donner un coup de main à d'autres maîtres de guerre (cela constitue une sorte d'amicale des vieux soldats du collège). Il arrive que les liens de camaraderie s'étendent des deux côtés du champ de bataille mais une des premières vertus du maître de guerre est la loyauté.

Cette classe de prestige n'est pas recommandée pour toutes les campagnes à cause des responsabilités des maîtres de guerre et de la difficulté à entretenir un château ou une forteresse. Comme pour toute chose, c'est au DM de décider de la viabilité de cette classe.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour pouvoir devenir maître de guerre, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Bonus de base à l'attaque : +7.

Alignement : tout non chaotique et non mauvais.

Diplomatie : 5 degrés de maîtrise.

Dons : Maniement des armes de guerre, Prestige (dans le *Guide du Maître*), Spécialisation martiale.

Compétences de classe

Les compétences du maître de guerre (et la caractéristique dont chacune dépend) sont: Bluff (Cha), Connaissance (Int), Équitation (Dex), Intimidation (Cha), Profession (Sag) et Psychologie (Cha). Voir Chapitre 4. les compétences dans le *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Amicale. Les maîtres de guerre constituent une organisation fraternelle dont les membres s'entraident. Vous bénéficiez d'un bonus d'aptitude de +4 à vos jets de Diplomatie pour influencer d'autres maîtres de guerre. Mais on attend de vous que vous traitiez avec charité et honneur les autres maîtres de guerre

Bonus de Prestige. Les maîtres de guerre bénéficient d'un bonus à leur niveau de Prestige (niveau du personnage + bonus de Charisme) ce qui leur permet d'attirer des compagnons d'arme et des suivants plus puissants quand ils utilisent leur don de Prestige en gagnant un nouveau niveau.

Cri de guerre (Sur). Quand vous criez sur un champ de bataille, cela redonne du courage à vos alliés. Ce pouvoir fonctionne de manière similaire au pouvoir d'encouragement du barde (page 28 du *Manuel des Joueurs*). Ce bonus dure un nombre de rounds égal à votre modificateur de Charisme. Vous pouvez utiliser un cri de guerre une fois par jour, par niveau de maître de guerre.

Commandement des troupes (Sur). Avec une action complexe, vous pouvez donner des ordres précis. Cela vous permet de donner a tous vos alliés sur 10 mètres autour de vous un bonus d'aptitude de +2 soit à leurs jets d'attaque, soit à leurs jets de compétence. Ce bonus dure un nombre de rounds egal a votre modificateur de Charisme

Tour. Une organisation qui vous est affiliée (une armée ou un important seigneur, par exemple) vous offre de construire une tour dans un endroit qui convient aux deux parties. Tant que vous défendez les idéaux incarnés par cette organisation, vous pouvez vous occuper de cette tour comme vous le souhaitez. Vous êtes responsable de l'entretien de la tour. Une tour est un bâtiment rond ou carré comptant trois niveaux et fait de pierre.

Ralliement des troupes (Sur). Votre présence suffit pour que vos alliés situés à moins de 10 mètres de vous bénéficient d'un second jet de sauvegarde contre la *terreur* et les charmes auxquels ils ont succombé. Même s'ils ratent leur second jet de sauvegarde, les effets de la *terreur* sont moins prononcés : les personnages pris de panique ne sont qu'effrayés, les personnages effrayés sont juste secoués et ceux qui sont secoués ne sont pas affectés.

Marche forcée. Vous pouvez inciter vos troupes à marcher plus vite. Quiconque voyage avec vous bénéficie d'un bonus de moral de +4 aux jets de Constitution effectués pour une marche forcée ou toute autre tâche nécessitant un effort prolongé. Les animaux ne sont pas affectés.

Donjon. Comme « tour », ci-dessus. Un donjon est un bâtiment de pierre fortifié avec quinze à vingt-cinq salles.

Étendard (Sur). La simple vue de vos armoiries suffit à retourner le cours de la bataille. Vos alliés situés à moins de 10 metres de votre étendard bénéficient des effets du cri de guerre et du ralliement des troupes (voir ci-dessus) tant que

l'étendard est à portée et que vous le tenez. Si votre étendard est pris, tous les alliés à portée qui savent qu'il a été enlevé subissent une pénalité de moral de –1 à leurs jets d'attaque et de dégâts, jusqu'à ce qu'il soit récupéré. Ils perdent également les avantages décrits ci-dessus.

Château. Comme « tour » ci-dessus. Un château est un donjon entouré d'un mur de 5 mètres de haut avec quatre tours. Les murs sont épais de 3 mètres.

Sacrifice patriotique (Sur). Votre présence stimule vos troupes qui sont prêtes à donner leur vie pour votre cause. Tous vos alliés situés à moins de 10 mètres de vous, peuvent continuer à combattre même s'ils sont mourants ou hors de combat, et ceci sans pénalités. Ils continuent le combat jusqu'à –10 points de vie.

Forteresse. Comme « tour » ci-dessus. Cette grande construction dispose de plusieurs bâtiments (écuries, forge, silos, etc.) et un mur d'enceinte élaboré de 6 mètres de haut et de 3 mètres de large. La forteresse compte six tours.

MAÎTRE DE L'IVRESSE

Les futurs étudiants en arts martiaux ont un choix incroyable d'écoles d'arts martiaux, chacune ayant ses propres partisans et détracteurs. Mais peu sont aussi particulières et controversées que l'École de l'Ivresse du combat. En titubant et en trébuchant comme s'ils étaient ivres, les combattants de l'ivresse évitent de nombreux coups. De même, leurs faux pas et leurs brusques attaques prennent souvent leurs adversaires au dépourvu. De plus, quand ils boivent de l'alcool, les maîtres de l'ivresse peuvent accomplir des exploits prodigieux de force et de bravoure.

Ils ne sont pas respectés par les autres écoles d'arts martiaux car ce style de combat a un coût. Les maîtres de l'ivresse restent soûls des heures après un combat et on les trouve souvent à moitié endormis dans les tavernes à marmonner des propos incohérents. C'est à l'encontre de tous les principes ascétiques des autres écoles. Mais les représentants des autres écoles doivent se méfier… on ne peut savoir si cette loque vautrée au bar est juste un bougre inoffensif ou un maître de l'ivresse que rien ne peut arrêter.

Les moines constituent l'épine dorsale de l'école de l'ivresse. Quand ils quittent leur ancienne école ou leur monastère pour devenir des maîtres de l'ivresse, leur honneur en pâtit mais une brillante démonstration de leur style de combat peut quelquefois mettre un terme aux critiques qu'on leur adresse. Les membres d'autres classes sont très rarement acceptés au sein de cette école bien que les étudiants racontent souvent l'histoire d'un barbare du nord devenu un redoutable maître de l'ivresse.

Les postulants sont attentivement observés par les maîtres de l'ivresse puis on leur présente certaines facettes de l'enseignement de cette école. Si l'étudiant se montre enthousiaste et veut sincèrement apprendre de nouvelles techniques, un groupe de maîtres de l'ivresse le conduit de taverne en taverne pour boire, provoquer des troubles et en profiter pour lui enseigner les premiers secrets de cette technique. Ceux qui survivent à cette initiation deviennent de nouveaux maîtres de l'ivresse.



TABLE 2–9 : MAÎTRE DE L'IVRESSE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+2	+0	Vitesse de déplacement 16 m, beuverie démoniaque, maniement de la bouteille, dégâts à mains nues 1d8
2	+2	+3	+3	+0	Attaque chancelante
3	+3	+3	+3	+1	Vitesse de déplacement 20 m, balancement défensif
4	+4	+4	+4	+1	Bonus CA +1, armes improvisées
5	+5	+4	+4	+1	Rage de l'ivresse, dégâts à mains nues 1d10
6	+6	+5	+5	+2	Vitesse de déplacement 23 m, embardée
7	+7	+5	+5	+2	Étreinte d'ivrogne
8*	+8	+6	+6	+2	*Alcool médicinal*
9*	+9	+6	+6	+3	Bonus CA +2, vitesse de déplacement 26 m, charge du tire-bouchon, dégâts à mains nues 1d12
10*	+10	+7	+7	+3	*Haleine ardente*

Bonus de base à l'attaque : attention tout comme le moine, un maître de l'ivresse effectue ses attaques à mains nues répétées avec une pénalité de –3 et non –5.

* Un maître de l'ivresse ne peut attaquer plus de cinq fois par round

Les maîtres de l'ivresse PNJ traînent souvent dans les tavernes et les auberges. Ils y provoquent rarement des combats mais n'hésitent pas à venir en aide à tous ceux qui, dans une bagarre d'auberge, pourraient se retrouver en infériorité. La plupart se montrent réservés bien que certains soient célèbres, et quelquefois même tristement célèbres, pour les exploits qu'ils ont accomplis.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour pouvoir devenir maître de l'ivresse, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Bonus de base à l'attaque : +4.

Bonus de base à l'attaque à mains nues : +4.

Acrobaties : 6 degrés de maîtrise

Dons : Esquive, Vigueur surhumaine.

Divers : pouvoir d'esquive totale (en général donné par une classe de personnage). Doit être choisi par des maîtres de l'ivresse et survivre à une nuit de débauche avec eux sans être emprisonné, empoisonné ou se retrouver dans l'embarras.

Compétences de classe

Les compétences du maître de l'ivresse (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For). Voir Chapitre 4 : les compétences dans le *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Beuverie démoniaque (Ex). Votre organisme supporte l'alcool différemment des autres gens. Vous pouvez absorber une grande chope de bière, une bouteille de vin ou une quantité équivalente d'alcool fort avec l'équivalent d'une action de mouvement. Chaque bouteille ou chope que vous videz en combat réduisent votre Dextérité, votre Sagesse et votre Intelligence de 1 point chacun mais augmente votre Force ou votre Constitution (au choix) de 1 point. Cependant, vos Jets de Réflexes, votre bonus de Dextérité à l'Acrobatie et votre bonus à la CA restent à leur niveau de base quel que soit votre nouveau modificateur de Dextérité. Votre organisme vous permet d'assimiler une boisson par heure, ce qui réduit les pénalités et les bonus en conséquence. Vous ne bénéficiez du bonus de Constitution ou de Force que pour les combats. Ces bonus ne durent que le temps du combat (les pénalités disparaissent de manière plus graduelle.) La quantité d'alcool constituant une « boisson » est délibérément indéterminée.

Maniement de la bouteille. Vous pouvez utiliser des bouteilles ou de grosses chopes de bière comme des armes, en utilisant votre bonus de base d'attaque à mains nues (y compris le nombre d'attaques par round le plus intéressant). Les bouteilles infligent 1d6 points de dégâts contondants au premier coup et 1d4 points de dégâts tranchants après. Les chopes infligent 1d6 points de dégâts contondants. De plus, vous pouvez effectuer ces attaques sans trop renverser le liquide.

Attaque chancelante. En titubant et en vacillant, vous pouvez effectuer une charge qui surprend vos adversaires. Cela vous donne deux avantages : d'abord, votre charge ne doit pas nécessairement être en ligne droite et vous vous déplacez tout de même au double de votre vitesse. Ensuite, il faut effectuer un jet d'Acrobatie (DD 15) au moment où vous effectuez votre charge. Si vous réussissez, le fait de vous déplacer dans des espaces contrôlés par des ennemis ne provoque aucune attaque d'opportunité.

Balancement défensif. Vous vous contorsionnez et vous ne cessez d'osciller quand vous effectuez une attaque. Cela vous octroie un bonus d'esquive de +2 à la CA contre un adversaire de votre choix, à déclarer à votre tour. Cela remplace le don Esquive mais fonctionne de la même manière.

Armes improvisées. Vous pouvez utiliser des objets, des outils de ferme ou tout ce qui vous tombe sous la main pour attaquer vos adversaires. De l'échelle au cuissot de viande, en passant par le tabouret de bar, tout devient une arme quand vous utilisez votre *ki*. Quel que soit l'objet utilisé, l'arme inflige 1d6 points de dégâts et vous utilisez le nombre d'attaques qui vous avantage le plus. La plupart des armes improvisées infligent des dégâts contondants bien que d'autres (comme une brochette) puissent infliger des dégâts perforants. Des objets longs (comme les échelles) ont une allonge dépendant de leur taille. Les objets ayant plusieurs protubérances (comme les chaises) vous permettent de bénéficier d'un bonus de +2 pour tenter de désarmer un adversaire. Enfin, les objets particulièrement encombrants et larges (comme les tables) peuvent être utilisés pour devenir des pavois improvisés.

Rage de l'ivresse (Ex). Vous pouvez devenir fou furieux comme un barbare pendant un temps égal à votre (nouveau) modificateur de Constitution plus le nombre de boissons que vous avez absorbées. Vous gagnez +4 en Force, +4 en Constitution et un bonus de +2 de moral pour les jets de Volonté. Votre CA subit une pénalité de –2. Ce pouvoir exceptionnel remplace les bonus de Force et de Constitution dont vous pourriez bénéficier grâce à la beuverie démoniaque.

Embardée. Vos mouvements brusques vous permettent d'effectuer, une fois par round, une feinte grâce à un jet de Bluff (jet opposé avec un jet de Psychologie) avec l'équivalent d'une action de mouvement. Pour utiliser cette capacité, vous bénéficiez d'un bonus d'aptitude de +4 au jet de Bluff.

Étreinte d'ivrogne (Ex). Vous pouvez agripper un adversaire sans risquer une attaque d'opportunité et vous bénéficiez d'un bonus de +4 à tous les jets opposés de lutte.

***Alcool médicinal* (Mag).** Trois fois par jour, en combinant votre *ki* et l'alcool, vous pouvez transformer une boisson alcoolisée en *potion de soins modérés*. L'alcool stimule votre *ki* à l'intérieur de votre organisme, vous êtes donc le seul à pouvoir en tirer profit. L'alcool absorbé pour cette utilisation n'engendre ni bonus ni malus.

Charge du tire-bouchon. Vous sautez en l'air avant de vous retourner et de percuter votre adversaire de la tête. C'est une charge qui, en plus d'infliger des dégâts normaux, est considérée comme une charge à mains nues (sans provoquer d'attaque d'opportunité). De plus, on considère que vous avez le don Attaque en puissance et, si vous touchez votre adversaire, vous l'étourdissez, à moins qu'il ne réussisse un jet de Volonté (DD 17 + modificateur de Sagesse du maître de l'ivresse). Cependant, si votre attaque échoue, vous tombez à terre devant votre adversaire.

***Haleine ardente* (Mag).** Vous pouvez utiliser votre *ki* pour enflammer l'alcool qui est en vous et le cracher en un souffle de feu. Cette attaque inflige 3d12 points de dégâts de feu à tous ceux qui se trouvent dans un cône de 6 mètres (jet de Réflexes contre un DD de 18 pour demi-dégâts). À chaque fois que vous utilisez l'*haleine ardente*, cela consume l'équivalent d'une boisson alcoolisée dans votre organisme, ce qui réduit les pénalités et les bonus qui en découlent.

MAÎTRE DES CHAÎNES

Le maître des chaînes est un combattant spécialisé dans l'utilisation en combat des chaînes, plus précisément des chaînes cloutées. Il est nimbé d'une aura sinistre et n'œuvre jamais entièrement pour le bien. Il utilise les chaînes comme instruments de terreur et d'intimidation autant que pour le combat. Il est également expert en serrures.

Les guerriers sont les plus prédisposés à devenir maîtres des chaînes bien que les roublards, les barbares et les rôdeurs fassent de très bons membres de ce rare et redoutable groupe.

Un maître des chaînes construit souvent sa tanière sous terre, une tanière remplie de chaînes traînant au sol ou accrochées au plafond. Des pièces entières pleines de chaînes s'entrechoquant et raclant le sol font généralement naître la peur chez leurs adversaires. Les membres de cette classe de prestige ne travaillent pas ensemble mais peuvent parfaitement coopérer avec d'autres classes. Étant donné les affinités qui existent entre eux, les maîtres des chaînes s'allient souvent avec les Extérieurs nommés kytons (voir *Manuel des Monstres*).

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour pouvoir devenir un maître des chaînes, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Alignement : aucun alignement bon

Crochetage : 4 degrés de maîtrise.

Évasion : 6 degrés de maîtrise.

Intimidation : 4 degrés de maîtrise

TABLE 2–10 : MAÎTRE DES CHAÎNES

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Effroi
2	+2	+3	+0	+0	Combat pendu
3	+3	+3	+1	+1	Maîtrise de l'arme de prédilection
4	+4	+4	+1	+1	Carcan de chaînes
5	+5	+4	+1	+1	Chaînes de protection, doubles-chaînes
6	+6	+5	+2	+2	Front de parades
7	+7	+5	+2	+2	Maîtrise de la spécialisation martiale
8	+8	+6	+2	+2	Chaîne de l'effroi
9	+9	+6	+3	+3	Attaque en balancement
10	+10	+7	+3	+3	Maîtrise ultime des chaînes

Dons : Arme de prédilection (chaîne cloutée), Expertise du combat, Maniement des armes exotiques (chaîne cloutée), Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Spécialisation martiale (chaîne cloutée), Int 13+.

Compétences de classe

Les compétences du maître des chaînes (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (travail du métal) (Int), Crochetage (Dex), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex) et Intimidation (Cha). Voir Chapitre 4 : les compétences dans le *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Armes et armures. Le maître des chaînes ne sait manier aucune arme, aucun type de bouclier et ne sait porter aucune armure

Effroi (Sur). En faisant traîner ses chaînes avec une action simple, le maître peut provoquer la *terreur* chez une créature, comme le sort du même nom. Il utilise son niveau dans cette classe à la place du niveau de lanceur de sorts (voir *Manuel des Joueurs*). Il ne peut utiliser ce pouvoir surnaturel qu'une seule fois par jour.

Combat pendu. Si le maître des chaînes grimpe à une corde ou une chaîne, il ne subit aucune pénalité à ses attaques et ses adversaires n'ont aucun bonus pour l'attaquer (en temps normal, le personnage perdrait son bonus de Dextérité tandis que ses ennemis bénéficieraient d'un bonus de +2 à leurs attaques). Si le maître des chaînes est accroché à une chaîne qui peut se balancer de plus de 1,50 m, il peut utiliser cela à son avantage et bénéficier d'un bonus d'esquive de +2 à la CA.

Maîtrise de l'arme de prédilection. Cette capacité octroie au maître des chaînes un bonus supplémentaire de +1 à ses jets d'attaque avec une chaîne cloutée, en plus du bonus de l'Arme de prédilection.

Carcan de chaînes. À partir du 4e niveau, le maître des chaînes peut utiliser son arme et une rapide utilisation d'un cadenas (le tout étant une action complexe) pour ligoter une créature de petite taille (P), de taille moyenne (M) ou de grande taille (G). C'est considéré comme une attaque avec un filet, sauf que le jet d'Évasion a un DD de 25 et que le jet pour briser le lien a un DD de 30. Il faut une chaîne d'au moins 3 mètres de long pour effectuer cette attaque. Si on utilise une chaîne cloutée, la créature subit 1 point de dégâts par round tant qu'elle est prisonnière, sauf si elle ne bouge pas.

Chaînes de protection. À partir du 5e niveau, un maître des chaînes peut s'envelopper de chaînes (tant qu'il en a au moins 7 mètres) pour bénéficier d'un bonus d'armure de +5 à la CA. Il ne subit qu'une pénalité de manœuvre de –2, n'a pas de restriction à son bonus maximum de Dextérité et a 30% de chances de rater l'incantation d'un sort profane. Sa vitesse de déplacement n'est pas affectée.

Doubles-chaînes. À partir du 5e niveau, un maître des chaînes peut choisir d'utiliser une chaîne cloutée comme une arme double au lieu d'une arme avec allonge. (Il peut choisir à chaque round comment l'utiliser).

Lacération. À partir du 6e niveau, un maître des chaînes inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires avec une chaîne cloutée. Il doit utiliser une attaque à outrance pour pouvoir en bénéficier.

Front de parades (Ex). Avec une action de mouvement, un maître des chaînes du 6e niveau peut faire tournoyer ses chaînes pour obtenir, contre toutes les attaques dans un arc de 180° venant d'une direction qu'il a choisie, un bonus de parade de +4 à sa CA.

Maîtrise de la spécialisation martiale. Cette maîtrise octroie un bonus supplémentaire de +2 aux dégâts avec une chaîne ou une chaîne cloutée, en plus de tout bonus de spécialisation martiale.

Chaînes de l'effroi. Au 8e niveau, le maître des chaînes peut modifier sa chaîne cloutée pour qu'elle laisse des barbillons dans les plaies de sa cible. Cela fait saigner la victime qui perd 1 point de vie par round jusqu'à ce que des premiers soins (DD 15) ou un soin magique soient utilisés sur la blessure. Cela coûte 25 po de faire modifier la chaîne et 10 po pour rajouter des barbillons après que la chaîne modifiée a été utilisée cinq fois. (Après cinq utilisations, la chaîne modifiée est utilisée comme une chaîne cloutée normale). Seuls des maîtres des chaînes d'au moins 8e niveau peuvent fabriquer et utiliser cette arme spéciale. Dans les mains d'une autre personne, ce n'est qu'une simple chaîne cloutée.

Attaque en balancement. À partir du 9e niveau, avec une action complexe, le maître des chaînes peut enrouler l'extrémité de son arme autour d'un objet situé en hauteur (quelque chose qui puisse supporter son poids) et se balancer vers une cible se trouvant à moins de 3 mètres. L'adversaire est considéré comme pris au dépourvu et le maître bénéficie d'un bonus de +2 à son attaque. Il inflige 3d6 points de dégâts (une seule attaque est autorisée).

Maîtrise ultime des chaînes (Sur). Grâce à ce pouvoir surnaturel, le maître des chaînes peut, pendant 10 rounds, animer son arme (comme le sort *corde animée* mais avec une chaîne) qui peut avoir une taille maximale de 16 mètres. Il peut utiliser ce pouvoir 3 fois par jour + son modificateur de Charisme.

MAÎTRE DU FOUET

Un personnage s'engageant dans cette classe de prestige utilise le fouet comme un prolongement de lui-même. Le fouet, entre ses mains, devient presque un être vivant obéissant à chaque ordre de son maître. L'entraînement des maîtres du fouet va bien au-delà du simple maniement des armes exotiques et beaucoup ne survivent pas jusqu'à la fin. Les maîtres du fouet préfèrent utiliser des fouets ou des dagues-fouets (toutes deux des armes exotiques). Leur maîtrise du fouet les rend redoutables en combat.

Guerriers, ex-paladins, rôdeurs, ex-druides et barbares sont attirés par cet art qui transforme un outil intéressant en arme mortelle. Les roublards, les moines et les bardes considerent la maîtrise du fouet comme un indéniable avantage dans leur profession. Les sorciers, les magiciens et les prêtres sont ceux qui ont le moins de chances d'être attirés par cette discipline.

En tant que PNJ, les maîtres du fouet aiment faire la démonstration de leur compétence avec le fouet. Bien qu'ils considèrent que le maniement du fouet soit un art, ils reconnaissent que c'est un art martial utilisé principalement en combat.

Dés de vie: d10.

Conditions

Pour pouvoir devenir maître du fouet, un personnage doit répondre aux critères suivants:

Bonus de base à l'attaque: +5.

Artisanat (travail du cuir): 2 degrés de maîtrise.

Maîtrise des cordes: 2 degrés de maîtrise.

Dons: Arme de prédilection (fouet), Maniement des armes exotiques (fouet).

Spécial: le personnage doit avoir un fouet ou une dague-fouet (voir chapitre 5). Généralement, un maître du fouet possède les deux (et s'il est assez riche, de versions « puissantes » de chaque type).

Compétences de classe

Les compétences du maître du fouet (et la caractéristique dont chacune dépend) sont: Artisanat (Int), Détection (Sag), Équilibre (Dex), Évasion (Dex), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex) et Saut (For). Voir Chapitre 4: les compétences dans le *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau: 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Armes et armures. Le maître des fouets se concentre sur l'utilisation du fouet. Il ne sait porter aucune armure et ne sait manier aucun bouclier

Attaque sournoise au fouet. Si un maître du fouet attaque un adversaire à portée (5 mètres), incapable de se défendre de manière efficace, il peut utiliser un fouet ou une dague-fouet pour frapper un endroit vital et infliger des dégâts supplémentaires (un maitre du fouet ne peut effectuer ce type d'attaque avec une autre arme). À chaque fois que la cible du maître du fouet ne peut bénéficier de son bonus de dextérité à la CA (qu'il ait un tel bonus ou non, ou si le maître du fouet prend son adversaire en tenaille), l'attaque inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires. Ces dégâts supplémentaires sont augmentés de +1d6 tous les quatre niveaux (+2d6 au niveau 5 et +3d6 au niveau 9). Si le maître du fouet inflige une attaque critique avec ce type d'attaque, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés. Cette capacité est cumulable avec toute autre capacité d'attaque sournoise.

Avec un fouet normal (mais pas une dague-fouet), le maître du fouet peut effectuer une attaque sournoise qui inflige des dégâts temporaires au lieu de dégâts normaux (Voir Blessure ci-dessous).

Un maître du fouet ne peut effectuer une attaque sournoise que sur des créatures vivantes qui ont une anatomie discernable. Les morts-vivants, les créations artificielles, les vases, les plantes et les créatures intangibles n'ont aucun endroit vital à attaquer. De plus, toute créature immunisée contre les attaques critiques ne peut faire l'objet d'une telle attaque.

Le maître du fouet doit être capable de voir sa cible assez bien pour pouvoir discerner ses parties vitales. Il ne peut réaliser d'attaque sournoise contre une créature à couvert ou en frappant les membres d'une créature dont les organes vitaux ne peuvent être atteints.

Si le maître du fouet bénéficie d'un bonus aux attaques sournoises provenant d'une autre source que sa formation (comme des niveaux de roublard), les bonus aux dégâts s'additionnent.

Combat rapproché. Au premier niveau, le maître du fouet peut attaquer un adversaire dans un espace contrôlé, avec un fouet ou une dague-fouet sans provoquer une attaque d'opportunité.

Blessure. Au premier niveau, un maître du fouet peut, avec un fouet normal, choisir d'infliger des dégâts normaux à un adversaire, au lieu de dégâts temporaires. Cela permet d'infliger des dégâts aux créatures ayant un bonus

TABLE 2–11: MAÎTRE DU FOUET

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Attaque sournoise au fouet +1d6, combat rapproché, blessure, coup de fouet
2	+2	+3	+0	+0	Science du croc-en-jambe, troisième main
3	+3	+3	+1	+1	Coups de fouet fatals
4	+4	+4	+1	+1	Coup de fouet lacérant
5	+5	+4	+1	+1	Attaque sournoise au fouet +2d6
6	+6	+5	+2	+2	Science du désarmement
7	+7	+5	+2	+2	Coup de fouet étourdissant
8	+8	+6	+2	+2	Coups de fouet mortels
9	+9	+6	+3	+3	Attaque sournoise au fouet +3d6
10	+10	+7	+3	+3	Spirale de la mort

à la classe d'armure de +1 ou supérieur, ou un bonus d'armure naturelle de +3 ou supérieur. S'il utilise son fouet pour infliger des dégâts temporaires, il ne fait aucun dégât à ces mêmes créatures (comme d'habitude). S'il utilise des dagues-fouets, il inflige toujours des dégâts normaux.

Coup de fouet. Le maître du fouet peut effectuer des attaques d'opportunité avec son fouet ou sa dague-fouet, comme s'il s'agissait d'armes de corps à corps, contre des adversaires se trouvant à mois de 1,50 m.

Science du croc-en-jambe. À partir du 2e niveau, le maître du fouet peut utiliser le don Science du croc-en-jambe avec un fouet ou une dague-fouet. Il n'est pas nécessaire qu'il ait le don prérequis Expertise du combat.

Troisième main. À partir du 2e niveau, la précision du maître du fouet avec un fouet ou une dague-fouet lui permet, avec une action simple, de l'utiliser presque comme une troisième main… située au bout d'un long bras flexible de 5 mètres ! Récupérer dans vos mains un objet pris au fouet est une action de mouvement. *Note* : un maître du fouet se sert généralement d'un fouet normal pour utiliser cette capacité car une dague-fouet infligerait des dégâts à l'objet ou à l'individu agrippé. Cela peut ne pas poser de problème, surtout si l'objet agrippé est résistant, mais il arrive qu'infliger des dégâts en utilisant cette capacité soit une très mauvaise idée. La plupart des maitres ont donc deux fouets. Un maître du fouet réussit ce qu'il veut faire si son jet d'attaque est supérieur ou égal au DD d'une tâche donnée :

- Pousser un bouton, souffler la flamme d'une chandelle, toucher une pièce de monnaie au sol, etc. Action de mouvement, portée : 5 mètres, DD 15.
- Agripper un objet ne pesant pas plus de 10 kilos et qui n'est pas tenu, pour le récupérer dans vos mains. Action de mouvement, portée 5 mètres, DD 20.
- Enrouler fermement l'extrémité du fouet autour d'un mât, d'un poteau ou de toute autre protubérance à une portée de 5 mètres. Action de mouvement, DD 22. Si cette capacité est utilisée pour agripper une protubérance au sommet d'un mur, cela réduit le DD de l'escalade de 5 points. Si vous pouvez assurer une prise sur une protubérance au plafond, vous pouvez vous balancer au-dessus d'une fosse de 8 mètres de large. Vous pouvez également agripper des objets pesant plus de 10 kilos mais vous ne pouvez les récupérer automatiquement dans vos mains (vous pouvez toujours les tirer vers vous). Vous pouvez détacher l'extrémité de votre fouet de l'objet agrippé avec une action libre.
- Si vous êtes victime d'une chute, vous pouvez renoncer à votre jet de Reflexes pour utiliser votre fouet afin de vous accrocher à une protubérance, un pilier, etc., se trouvant à moins de 5 mètres du bord de la fosse, de la paroi, du pont, etc. Généralement, un objet qui n'est pas fixé (comme une statue, une table, etc.) doit peser au moins deux fois votre poids pour pouvoir arrêter votre chute, sinon vous l'entraînez avec vous. En tombant, vous pouvez tenter d'attraper un ami ou un adversaire se trouvant au bord du précipice. Vous effectuez une attaque à distance contre la CA de votre cible (si c'est un ami, il ne bénéficie pas de son bonus de Dextérité sauf s'il n'est pas d'accord). Si vous touchez, vous enroulez votre fouet autour de la cible qui doit réussir un jet de Force contre un DD de 20 pour arrêter votre chute et ne pas tomber également. Si le jet échoue, vous tombez tous les deux dans le précipice. Vous pouvez détacher l'extrémité de votre fouet de l'objet agrippé avec une action libre

Coups de fouet mortels. À partir du 3e niveau, un maître du fouet peut effectuer une attaque supplémentaire par round avec son fouet ou sa dague-fouet. L'attaque s'effectue avec le plus haut bonus d'attaque du maître mais chacune d'elles (que ce soit les attaques normales ou l'attaque supplémentaire) subit une pénalité de –2. Il faut une attaque à outrance pour bénéficier de cette capacité.

Coup de fouet lacérant. À partir du 4e niveau, le maître du fouet augmente de +2 les dégâts infligés par son fouet ou sa dague-fouet. Avec un fouet, il choisit entre des dégâts temporaires ou des dégâts normaux. S'il possède déjà une spécialisation martiale due à une autre classe (guerrier par exemple), les bonus aux dégâts sont cumulatifs.

Science du désarmement. À partir du 6e niveau, le maître du fouet peut utiliser le don Science du désarmement avec son fouet ou sa dague-fouet. Il n'est pas nécessaire qu'il ait le don prérequis Expertise du combat. S'il parvient à désarmer un adversaire, avec une action de mouvement, il peut tenter d'utiliser sa capacité de troisième main pour récupérer dans ses mains une arme pesant moins de 10 kilos en réussissant le jet approprié. Il faut considérer le fouet du maître comme une arme de taille moyenne (M) en ce qui concerne le désarmement.

Coup de fouet étourdissant. Un maître du fouet peut utiliser un fouet ou une dague-fouet pour étourdir une créature au lieu de lui infliger des dégâts temporaires ou normaux. Il peut utiliser cette capacité une fois par round mais pas plus d'une fois par niveau et par jour. Il doit déclarer qu'il utilise cette capacité avant d'effectuer son jet d'attaque. (Une attaque ratée indique que la tentative échoue.) Un adversaire frappé par le fouet ou la dague-fouet doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + niveau du maître + modificateur de Force) en plus d'encaisser des dégâts normaux ou temporaires. Si le jet de sauvegarde échoue, l'adversaire est étourdi pendant 1 round. Un ennemi étourdi ne peut agir et perd ses bonus de Dextérité à la CA tandis que son adversaire bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets d'attaque. Les créatures artificielles, les vases, les plantes, les morts-vivants, les créatures intangibles et celles qui sont immunisées contre les critiques ne peuvent être étourdis par le coup de fouet étourdissant du maître.

Coups de fouet fatals. À partir du 8e niveau, un maître du fouet peut effectuer deux attaques supplémentaires par round avec son fouet ou sa dague-fouet. Cette capacité remplace les coups de fouet mortels (elles ne se cumulent pas). Les attaques s'effectuent avec le plus haut bonus de base d'attaque du maître mais chacune d'elles subit une

pénalité de –4. Il faut une attaque à outrance pour bénéficier de cette capacité.

Spirale de la mort (Sur). À partir du 10e niveau, le maître du fouet atteint un niveau transcendantal dans sa maîtrise du fouet et de la dague-fouet. Une fois par jour, il peut faire tournoyer le fouet au-dessus de sa tête à une vitesse surnaturelle. Tous les adversaires dans un rayon de 5 mètres du maître doivent effectuer un jet de Réflexes contre un DD égal au jet d'attaque du maître. Ceux qui échouent sont étourdis pendant 1d4+1 rounds. Les adversaires étourdis doivent ensuite réussir un jet de Vigueur (DD 18) ou devenir sans défense pendant 1d4–1 rounds (minimum de 1 round). Les alliés (au choix du maître du fouet) ne sont pas affectés par la spirale.



MAÎTRE SAMOURAÏ

Le maître samouraï est le serviteur d'un seigneur féodal ; il observe un code de conduite qui souligne l'importance de l'honneur sur sa propre vie. Dans certaines civilisations, il fait partie de l'aristocratie militaire.

Les détails du code d'honneur des samouraïs sont assez précis. Il se doit de se montrer totalement obéissant envers son seigneur, même si les ordres de ce seigneur le condamnent à une mort certaine. Il doit être prêt à mourir pour son seigneur et le venger s'il lui arrive malheur. Son honneur exige qu'il s'acquitte équitablement de toutes ses dettes. Le plus important est peut-être le fait qu'il ne doive jamais commettre un acte déshonorant ou montrer qu'il a peur d'être blessé ou qu'il craint pour sa vie. Les maîtres samouraïs qui ne suivent pas strictement ce code ressentent une telle honte qu'ils préfèrent se suicider plutôt que de vivre avec cette infamie.

Les guerriers, les rôdeurs et les paladins font d'excellents maîtres samouraïs, les capacités offertes par cette classe venant enrichir leurs propres capacités. Les moines font également d'excellents samouraïs : la discipline du bushido n'est pas si éloignée de leur désir d'étudier la philosophie et de leur détermination. Les magiciens et les sorciers ne peuvent que difficilement devenir des samouraïs mais ceux qui y parviennent apprécient les avantages que cette classe leur octroie.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour pouvoir devenir maître samouraï, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Bonus de base à l'attaque : +5.

Alignement : loyal.

Connaissance (noblesse et royauté) : 4 degrés de maîtrise.

Équitation : 4 degrés de maîtrise.

Intimidation : 4 degrés de maîtrise.

Dons : Arme de prédilection (épée bâtarde), Attaque en puissance, Combat monté, Enchaînement, Science de l'initiative, Tir monté.

TABLE 2–12 : MAÎTRE SAMOURAÏ

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+2	Bonus d'Acrobaties, Succession d'enchaînements
2	+2	+3	+0	+3	Lame de furie, enchaînement suprême
3	+3	+3	+1	+3	Maîtrise de la souplesse du serpent
4	+4	+4	+1	+4	Lame de mort
5	+5	+4	+1	+4	Force du *ki* 1/jour
6	+6	+5	+2	+5	Attaque *ki* 1/jour
7	+7	+5	+2	+5	Force du *ki* 2/jour
8	+8	+6	+2	+6	Attaque *ki* 2/jour
9	+9	+6	+3	+6	Force du *ki* 3/jour
10	+10	+7	+3	+7	Attaque *ki* 3/jour

Compétences de classe

Les compétences du samouraï (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Connaissance (code d'honneur) (Int), Connaissance (noblesse et royauté) (Int), Équitation (Dex), Intimidation (Cha) et Saut (For). Voir Chapitre 4 : les compétences dans le *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Armes et armures. Le maître samouraï sait manier toutes les armes courantes ou de guerre, et tous les boucliers. Il sait porter tous les types d'armures.

Code de conduite. Le maître samouraï doit être d'alignement loyal et doit respecter le code d'honneur (voir encadré). S'il viole ce code, il peut devoir accomplir une tâche désagréable et pénible pour se racheter ; si cette violation était particulièrement importante, il peut être invité à se suicider. Dans certaines cultures quand un seigneur féodal est tué, vaincu ou tombe en disgrâce, ses maîtres samouraïs sont tenus de le suivre dans la mort.

Code du maître samouraï.

Le maître samouraï obéit à son seigneur.

C'est le droit du maître samouraï de protester contre un mauvais jugement ou un mauvais ordre de son maître et la mort est l'ultime protestation qu'il puisse émettre.

Le maître samouraï est prêt à mourir à tout instant.

L'échec n'existe pas, il n'y a que la victoire ou la mort.

Mourir au service d'un seigneur est le plus grand service que puisse rendre un samouraï.

Le déshonneur sur son seigneur ou la famille de son seigneur est le déshonneur sur le maître samouraï.

Toutes les dettes d'honneur et toutes les vengeances doivent être acquittées.

Un ennemi ne mérite pas la pitié.

La couardise est déshonorante.

Soutien. Un maître samouraï reçoit généralement tout le soutien possible de son seigneur, ce qui inclut un logement, des moyens de transport, des armes (dont des armes de maître) et des armures normales. Les samouraïs qui ne servent aucun maître sont appelés rônins et ne bénéficient d'aucun soutien.

Acrobaties. Au 1er niveau, le samouraï bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 à ses jets d'Acrobaties.

Succession d'enchaînements. Au 1er niveau, un maître samouraï reçoit ce don gratuitement.

Enchaînement suprême. Au 2e niveau, le samouraï peut se déplacer de 1,50 m avant d'effectuer un Enchaînement ou une Succession d'enchaînements.

Lame de furie. Quand un maître samouraï retarde son attaque avec un katana jusqu'à ce qu'il ait été attaqué pendant le round, il tire avantage de l'ouverture et peut bénéficier d'un bonus de +2 à ses jets d'attaque et de dégâts. En d'autres termes, vous devez retarder votre action jusqu'à ce qu'on vous ait frappé

Lame de mort. Quand le samouraï combat à deux mains avec son katana, il double son modificateur de dégâts dû à la Force

Maîtrise de la souplesse du serpent. Le maître samouraï bénéficie d'un bonus d'esquive de +6 à sa CA contre les attaques d'opportunité s'il entre ou sort d'une zone contrôlée. Note : si vous perdez votre bonus de Dextérité à la CA (si vous en avez un), vous perdez également ce bonus. Ce bonus remplace celui de Souplesse du serpent.

Force du ki (Ex). À partir du 5e niveau, le maître samouraï apprend à canaliser son *ki*, une source d'énergie interne qui est en toute créature vivante. Vous pouvez ajouter +2 points en Force pendant un nombre de rounds égal à votre bonus de Sagesse.

Attaque ki (Ex). À partir du 6e niveau, le maître samouraï gagne le pouvoir exceptionnel de renforcer, avec une action libre, une attaque unique de corps à corps avec l'énergie ki. Une telle attaque peut blesser même une créature bénéficiant de la réduction des dégâts. Lorsque le samouraï utilise ce pouvoir, on considère que l'arme du samouraï est magique avec un bonus égal au modificateur de Sagesse du personnage pour blesser une créature bénéficiant de la reduction des dégâts. Une fois activé, ce bonus perdure tant que le samouraï n'a pas touché une fois avec son arme chargée du *ki*.

MARCHEUR SPECTRAL

Une mystérieuse silhouette apparaît à la lisière de la ville. Sans que personne ne l'ait remarquée avant qu'il ne s'engage dans la rue boueuse, elle n'a que le silence pour compagnon. Elle attire le regard des enfants qui cessent leurs jeux et cherchent un endroit d'où l'observer sans être vus. Derrière les fenêtres et les portes closes, les parents et les marchands cessent leurs conversations tandis qu'ils suivent des yeux sa lente démarche. Les martèlements du forgeron s'estompent tandis que le hennissement soudain d'un cheval se fait entendre à des lieues à la ronde. Personne n'a jamais vu cet individu qui semble avoir surgi de la brume d'été mais tous savent que leur existence aura été bouleversée avant qu'il ne soit reparti.

Marcheur spectral n'est pas un rôle qui convient à de nombreux héros. Généralement solitaires, ces individus errent de lieu en lieu s'occupant de leurs affaires. Ce qui pousse un marcheur spectral à aller de ville en ville dépend de chaque individu. Nombre d'entre eux sont des moines qui ont quitté leur retraite car ils ne pouvaient plus endurer leur vie de contemplation ou parce qu'ils ne supportaient plus leur vie bien ordonnée dans un monde en proie au chaos. Un marcheur spectral peut vouloir réparer une injustice, un autre peut vouloir se venger d'un ennemi et un autre encore peut vouloir se racheter pour une faute tragique. Certains marcheurs spectraux symbolisent une justice impitoyable, en se comportant comme des redresseurs de torts et en punissant les malfaisants. D'autres font preuve d'une plus grande compassion en aidant ceux qui en ont besoin au cours de leur voyage. Il en existe enfin qui s'infiltrent dans les villes pour répandre leur vilenie comme un cancer. Leurs pouvoirs témoignent d'une sorte de mysticisme mystérieux qui les enveloppe et les accompagne dans leurs errances. Ils semblent souvent apparaître à l'endroit et au moment où l'on a besoin d'eux.

La plupart d'entre eux, sont des combattants qu'il s'agisse de guerriers, de moines ou de rôdeurs. D'anciens barbares, d'ex-paladins, des roublards et quelques bardes se sont également engagés sur cette route solitaire. Les

TABLE 2–13 : MARCHEUR SPECTRAL

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+2	Apprentissage de la souffrance +1, aura d'intimidation, anonymat
2	+2	+0	+3	+3	*Catalepsie*, apprentissage de la souffrance +2
3	+3	+1	+3	+3	Volonté de fer supérieure, apprentissage de la souffrance +3
4	+4	+1	+4	+4	Passage dans l'éther 1/jour, apprentissage de la souffrance +4
5	+5	+1	+4	+4	Traversée des ombres, apprentissage de la souffrance +5
6	+6	+2	+5	+5	Apprentissage de la souffrance +6
7	+7	+2	+5	+5	Passage dans l'éther 2/jour, apprentissage de la souffrance +7
8	+8	+2	+6	+6	Apprentissage de la souffrance +8
9	+9	+3	+6	+6	Apprentissage de la souffrance +9
10	+10	+3	+7	+7	Passage dans l'éther 3/jour, apprentissage de la souffrance +10

magiciens, les prêtres, les druides et les sorciers deviennent très rarement des marcheurs spectraux mais on sait qu'il en existe.

Dés de vie : d10

Conditions

Pour pouvoir devenir marcheur spectral, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Alignement : loyal bon, loyal mauvais, chaotique bon, chaotique mauvais ou neutre.

Bonus de base à l'attaque : +6.

Déplacement silencieux : 4 degrés de maîtrise.

Intimidation : 4 degrés de maîtrise.

Dons : Endurance, Robustesse, Volonté de fer.

Compétences de classe

Les compétences du marcheur spectral (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Connaissance (loi) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignement (Cha) et Sens de l'orientation (Sag). Voir Chapitre 4 : les compétences dans le *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Armes et armures. Un marcheur spectral sait manier toutes les armes courantes ou de guerre, ainsi que tous les boucliers. Il sait porter toutes les armures légères ou intermédiaires.

Apprentissage de la souffrance. Si le marcheur spectral perd plus de 50% du total ses points de vie normaux au cours d'un affrontement (et qu'il survit), il bénéficie du bonus indiqué par la table à sa CA, à ses attaques et à ses jets de dégâts la prochaine fois qu'il affrontera le(s) même(s) ennemi(s).

Aura d'intimidation (Ex). Que ce soit par crainte ou par respect, les humanoïdes marquent généralement un temps d'arrêt autour d'un marcheur spectral et obéissent. Un marcheur spectral ajoute son niveau à tous les jets d'Intimidation. Ainsi un marcheur spectral de niveau 5 bénéficie d'un bonus de +5 à ses jets.

Anonymat. Le marcheur spectral tire bénéfice de son anonymat et, si son nom venait à être connu par ses ennemis, ses pouvoirs seraient réduits. Son aura d'intimidation n'a plus d'effet contre les adversaires qui connaissent son nom. S'ils sont hostiles, il ne peut plus entrer en catalepsie pour feindre la mort ou traverser les ombres en leur présence (sur une distance de 30 mètres) et son bonus d'apprentissage de la souffrance contre eux est réduit de moitié.

***Catalepsie* (Mag).** Une fois par jour, le marcheur fantôme peut tomber dans un état cataleptique qu'on ne peut distinguer de la mort. Il s'en sert généralement pour échapper à un ennemi. Cet effet dure 10 rounds par niveau du marcheur spectral. Bien que, pendant ce temps-là, il puisse sentir, entendre ou savoir ce qui se passe autour de lui, il ne peut ni ressentir ni voir les choses. Il ne sentira pas une blessure qu'on lui inflige et ne subira que la moitié des dégâts. La paralysie, le poison et l'absorption d'énergie ne peuvent affecter un marcheur spectral dans cet état. Cependant, un poison injecté dans son corps prendra effet dès qu'il sortira de la catalepsie

Volonté de fer supérieure. Le marcheur spectral bénéficie d'un bonus supplémentaire de +2 à ses jets de Volonté. Ce bonus se cumule avec celui du don Volonté de fer.

Passage dans l'éther (Sur). En faisant appel aux étranges forces mystiques qui le poussent à errer de par le monde, le marcheur spectral a le pouvoir de devenir immatériel comme avec le sort *forme éthérée*. Cet effet dure 1 round par niveau du marcheur spectral.

Traversée des ombres (Sur). Le marcheur spectral peut traverser les ombres comme avec le sort du même nom. Il peut franchir 1,5 km en (11 minutes – son niveau de marcheur spectral). Il peut traverser les ombres pen-

dant 1 heure par niveau et par jour. De plus, dans cet état, il régénère 3 points de vie par niveau de marcheur spectral et par heure.

NINJA DU CROISSANT DE LUNE

Certains moines ne recherchent que l'illumination. D'autres sont attirés par des choses un peu plus obscures.

Les ninjas du Croissant de lune sont un clan de mercenaires dont les membres pratiquent le sabotage et autres missions secrètes à un tarif exorbitant. Le travail qu'on leur confie doit s'accorder à leur code de moralité. Les ninjas sont des épines dans la botte des tyrans maléfiques et des nobles justes, et personne ne connaît leurs véritables objectifs, mis à part leurs membres dirigeants. Leurs bases et leurs caches ne sont connues que d'eux seuls et ceux qui voudraient faire appel à eux ne le font que par l'intermédiaire d'une longue chaine de contacts.

Mais, une fois que ces ninjas sont engagés, ils réussissent généralement à accomplir leur mission avant le prochain croissant de lune (d'où leur nom). Les ninjas vêtus de noir s'infiltrent dans leur objectif, se dévoilent dans un déchaînement de violence puis disparaissent dans l'ombre de la nuit.

La plupart d'entre eux étaient des moines qui ont été attirés par les promesses des secrets ésotériques des ninjas. Curieux, ils sont partis à la recherche du Croissant de lune en remontant jusqu'à la source de vieilles rumeurs. Tout moine (et de temps en temps, des roublards ou des guerriers) qui réussit à suivre un ninja jusqu'à sa base se voit généralement offrir de devenir membre. Ceux qui refusent la proposition du Croissant de lune sont condamnés à mort.

Les PNJ ninjas semblent surgir de nulle part et frappent sans merci. Ils sont souvent engagés pour voler un objet de valeur, tuer un puissant rival ou s'infiltrer dans une forteresse assiégée pour préparer un assaut

Dés de vie : d8

Conditions

Pour pouvoir devenir ninja du Croissant de lune, un personnage doit répondre aux critères suivants:

Bonus de base à l'attaque : +6.

Déplacement silencieux : 10 degrés de maîtrise.

Discrétion : 10 degrés de maîtrise.

Dons : Arme en main, Parade de projectiles, Science du combat à mains nues.

Divers : pouvoir d'esquive totale (en général donné par une classe de personnage). Doit contacter le Croissant de lune.

Compétences de classe

Les compétences du ninja (et la caractéristique dont chacune dépend) sont .

Acrobaties (Dex), Alchimie (Int), Artisanat (Int), Déplacements silencieux (Dex), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Saut (For). Voir Chapitre 4: les compétences dans le *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Bonus de CA du moine. Quand un ninja ne porte ni armure ni bouclier, il bénéficie d'un bonus à la CA identique à celui de la table 3–13 du *Manuel des Joueurs.* Ce bonus est cumulable avec tout autre bonus à la CA qu'il devrait à une précédente carrière de moine. De plus, s'il n'a pas d'armure, un ninja peut bénéficier de ses modificateurs de Dextérité et de Sagesse comme bonus à sa CA.

Attaque sournoise. Si un ninja peut surprendre un adversaire incapable de se défendre contre son attaque, il peut frapper un point vital pour infliger des dégâts supplémentaires. À chaque fois que la cible du ninja n'a pas droit à son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle ait un bonus ou non), l'attaque du ninja inflige +1d6 points de dégâts. Ces dégâts supplémentaires sont accrus de +1d6 tous les deux niveaux (+2d6 au 3ᵉ niveau, +3d6 au 5ᵉ niveau, etc.). Si le ninja réussit une attaque critique avec une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés. Cette capacité de classe est cumulable avec toute autre attaque sournoise que pourrait posséder le personnage

Pour frapper un point vital il faut être précis et il faut que l'arme pénètre bien. Les attaques à distance ne peuvent donc être considérées comme des attaques sournoises qu'à une distance inférieure ou égale à 10 mètres

TABLE 2–14 : NINJA DU CROISSANT DE LUNE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+0	Bonus de CA du moine, attaque sournoise +1d6
2	+1	+3	+0	+0	Esquive surnaturelle, *kuji-kiri*
3	+2	+3	+1	+1	Usage du poison, attaque sournoise +2d6
4	+3	+4	+1	+1	Bonus CA +1, escalade arachnéenne, attaque silencieuse
5	+3	+4	+1	+1	Glissement silencieux, attaque sournoise +3d6
6	+4	+5	+2	+2	*Invisibilité*, opportuniste
7	+5	+5	+2	+2	*État gazeux*, attaque sournoise +4d6
8	+6	+6	+2	+2	*Science du kuji-kiri*
9	+6	+6	+3	+3	Bonus CA +2, vision aveugle, attaque sournoise +5d6
10	+7	+7	+3	+3	Discrétion absolue, *forme éthérée*

Un ninja ne peut effectuer d'attaque sournoise que sur des créatures vivantes qui ont une anatomie discernable. Les morts-vivants, les créatures artificielles, les vases, les plantes et les créatures intangibles n'ont pas de points vitaux. De plus, toute créature immunisée contre les attaques critiques ne peut faire l'objet d'une attaque sournoise. Le ninja doit pouvoir voir sa cible correctement et être en mesure d'atteindre un point vital. Il ne peut affecter une cible à couvert ou effectuer une attaque sournoise sur un membre d'une créature dont les organes vitaux sont hors d'atteinte. Si le ninja bénéficie d'un bonus aux attaques sournoises provenant d'une autre source (comme des niveaux de roublard), les bonus aux dégâts sont cumulatifs.

Esquive surnaturelle (Ex). Au 2e niveau, le ninja améliore ses capacités d'esquive totale. Il ne subit toujours pas de dégâts s'il réussit un jet de Réflexes contre des attaques comme le souffle d'un dragon ou une *boule de feu* mais, en plus, il ne subit que la moitié des dégâts s'il rate son jet.

Kuji-kiri **(Mag).** En faisant de mystérieux gestes de la main, avec une action simple, le ninja peut rendre totalement sans défense une victime, comme avec le sort *lueurs hypnotiques*. Le ninja peut affecter (2d4+1 par niveau de ninja) dés de vie de créature avec ce pouvoir. Les victimes doivent effectuer un jet de Volonté contre un DD de 12 + le bonus de Charisme du ninja ou subit l'effet du pouvoir L'effet hypnotique continue tant que le ninja fait ses gestes de la main, plus un round. Il peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à son niveau.

Usage du poison. Les ninjas savent utiliser les poisons et ne risquent jamais de s'empoisonner par accident en l'appliquant sur une lame.

Escalade arachnéenne. Un ninja peut escalader un mur à une vitesse incroyable. Pour chaque jet d'Escalade réussi, il peut se déplacer de la moitié de sa vitesse avec une action de mouvement ou à sa vitesse normale avec une action complexe. De plus, il conserve son bonus de Dextérité à la CA quand il grimpe.

Attaque silencieuse (Sur). Si, avec une attaque de corps à corps, un ninja touche un adversaire pris au dépourvu, ce dernier est incapable de parler pendant un round. Il ne peut lancer de sorts avec des composantes verbales et ne peut pousser de cri d'avertissement.

Glissement silencieux. Quand il utilise le Déplacement silencieux et la Discrétion, le ninja peut se déplacer à sa vitesse normale sans subir de pénalités.

Invisibilité **(Mag).** Le ninja peut devenir invisible (comme le sort du même nom mais uniquement pour lui) une fois par jour par niveau.

Opportuniste. Une fois par round, un ninja peut effectuer une attaque d'opportunité contre un adversaire qui vient d'être frappé et touché par un autre personnage. Cette attaque compte comme étant l'attaque d'opportunité du ninja pour le round. Même un ninja ayant le don Attaque réflexe ne peut être opportuniste plus d'une fois par round

État gazeux **(Mag).** Un ninja peut utiliser le pouvoir magique *état gazeux* comme le sort du même nom (voir *Manuel des Joueurs*), une fois par jour pendant 1 round/niveau de ninja. L'utilisation de ce pouvoir nécessite une action complexe.

Science du kuji-kiri **(Mag).** Il est plus difficile de résister aux passes hypnotiques du ninja. Le kuji-kiri affecte (3d6 + 1 par niveau de ninja) DV de créatures et le jet de Volonté se fait contre un DD de 15 + le modificateur de Charisme du ninja.

Vision aveugle (Ex). Grâce à certains sens, comme la sensibilité aux vibrations, l'odorat, l'ouïe ou l'écholocation, un ninja manœuvre et se déplace aussi bien dans l'obscurité que la lumière. L'invisibilité et les ténèbres n'ont aucune incidence mais le ninja ne peut distinguer les créatures éthérées. Cette faculté du ninja s'étend sur 20 mètres.

Discrétion absolue. On considère que le ninja « prend toujours 10 » en Déplacement silencieux et en Discrétion. À moins que le ninja ne veuille être vu ou entendu, il faut effectuer des jets opposés de Perception auditive et de Détection pour le repérer.

Forme éthérée **(Mag).** En canalisant son énergie *ki*, le ninja peut devenir éthéré pendant quelques instants. Trois fois par jour, avec une action libre, il peut prendre une *forme éthérée* (comme le sort du même nom sauf que la durée n'est que de 1 round).

POING D'HEXTOR

Bien que beaucoup considèrent les poings d'Hextor comme une bande de brutes mercenaires, ce sont en fait de véritables templiers au service d'une redoutable divinité. D'après le clergé d'Hextor, le monde est un univers impitoyable et sombre où les forts survivent en régnant sur les faibles et en imposant l'ordre au chaos. Pour conforter cette doctrine, l'église d'Hextor a créé cette compagnie d'élite qui peut être engagée par ceux dont la cause sert le clergé d'Hextor et qui ont les moyens d'entretenir ce corps d'hommes et de femmes particulièrement bien entraînés et bien équipés. Les poings d'Hextor sont réputés pour leur brutalité. Nulle part ailleurs, un employeur ne trouvera de mercenaires plus dévoués pour restaurer l'ordre et pour combattre l'anarchie et le chaos.

La plupart de ces mercenaires sont des guerriers, des moines ou des prêtres mais les ex-paladins, les ex-barbares, les rôdeurs et les magiciens sont également acceptés dans leurs rangs. Pour faire partie de cette compagnie, il faut (mis à part le fait de vénérer Hextor, le Champion du Mal et le Fléau de guerre) être disposé à utiliser la cruauté et des mesures drastiques pour écraser toute dissension, croire que le pouvoir est la plus grande récompense que puisse offrir la vie et être prêt à endurer toutes sortes d'épreuves au service de ces idéaux.

Les PNJ faisant partie des poings d'Hextor sont généralement des mercenaires poursuivant un quelconque objectif militaire pour le compte d'un temple voisin dédié à Hextor. De temps en temps, on peut rencontrer des petits groupes de mercenaires d'Hextor et même un individu isolé. Généralement, il s'agit de messagers accomplissant une tâche spécifique pour leur clergé

Dés de vie : d10.

TABLE 2–15: POING D'HEXTOR

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Coup brutal +1
2	+2	+0	+3	+0	Force amplifiée 1/jour
3	+3	+1	+3	+1	Présence terrifiante 1/jour
4	+4	+1	+4	+1	Coup brutal +2
5	+5	+1	+4	+1	Force amplifiée 2/jour
6	+6	+2	+5	+2	Présence terrifiante 2/jour
7	+7	+2	+5	+2	Coup brutal +3
8	+8	+2	+6	+2	Force amplifiée 3/jour
9	+9	+3	+6	+3	Présence terrifiante 3/jour
10	+10	+3	+7	+3	Coup brutal +4

Conditions

Pour pouvoir devenir un poing d Hextor, un personnage doit répondre aux criteres suivants

Alignement : loyal mauvais, neutre mauvais ou loyal neutre.

Bonus de base à l'attaque : +5

Connaissance (religion) : 4 degres de maitrise

Détection : 4 degres de maitrise

Intimidation : 4 degres de maitrise

Dons . Attaque en puissance, Enchaînement, Maniement des armes courantes (gantelet cloute)

Divers : venerer Hextor et survivre a la ceremonie rituelle d'initiation aux poings d'Hextor (voir organisations p. 48 dans ce guide).

Compétences de classe

Les compétences du poing d'Hextor (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Connaissance (religion) (Int), Détection (Sag), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Profession (Int) et Psychologie (Sag). Voir Chapitre 4 : les compétences dans le *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Armes et armures. Un poing d'Hextor sait manier toutes les armes courantes ou de guerre, ainsi que tous les boucliers. Il sait porter tous les types d'armures.

Coup brutal (Ex). L'église d'Hextor apprend à ses templiers à se battre avec une grande brutalité. À chaque action, le poing d'Hextor peut ajouter ce bonus soit à son jet d'attaque, soit à son jet de degâts. Vous devez indiquer à quoi sera utilisé ce bonus avant de prendre votre action

Force amplifiée (Ex). À partir du 2e niveau, un poing d'Hextor peut en appeler à son dieu pour obtenir une fois par jour, un bonus de +4 à la Force. Il peut tenter d'amplifier sa Force une fois de plus tous les trois niveaux au-dessus du second Ce bonus est applicable pendant 4 rounds, plus le niveau du Poing d'Hextor.

Présence terrifiante (Ex). A partir du 3e niveau, le poing d'Hextor, une fois par jour, acquiert le pouvoir extraordinaire d'inspirer la peur avec une action libre Il doit agir de maniere a impressionner ses adversaires pendant le round ou il utilise cette capacité. Cela n'affectera que ceux qui peuvent le voir (ou l'entendre selon la manière dont il choisit d'impressionner ses adversaires) La portee de ce pouvoir est de 1,50 m par niveau Tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet (sauf les autres poings d'Hextor) sont effrayes pendant 5d6 rounds Ceux qui reussissent un jet de Volonte sont juste secoues. Le DD est de 10 + le niveau du poing d'Hextor + son modificateur de Charisme Ce pouvoir extraordinaire engendre un effet de peur affectant l'esprit. Il peut être utilisé une fois de plus par jour, tous les trois niveaux au-dessus du 3e.



PROTECTEUR DÉVOUÉ

Le protecteur devoue est un garde professionnel. Ses talents lui permettent de proteger un client, au risque de s interposer entre une attaque et son protege En compensation de ses services, le protecteur dévoué reçoit le plus souvent de l'argent, un logement et des repas. Il peut aussi bénéficier de certains avantages comme des soins magiques. Les détails de l'accord sont négociés entre son employeur et lui. Il n'est pas rare qu'un noble, ou un personnage important, dispose d'au moins un protecteur dévoué dans son entourage ou n'en fasse son chef de la sécurité.

La plupart des protecteurs dévoués sont des guerriers mais tout personnage devenant protecteur dévoue beneficie des bonus aux attaques, aux jets de sauvegarde et à la classe d'armure. Les moines deviennent parfois des protecteurs dévoués ainsi que les prêtres quand ils doivent protéger des individus importants au sein de leur ordre ou de leur clergé. Les protecteurs dévoués PNJ sont, pour la plupart, des guerriers qui ont quitté l'armée et gagnent leur vie en assurant la sécurite des autres.

Dés de vie : d12

Conditions

Pour pouvoir devenir protecteur devoue, un personnage doit repondre aux critères suivants :

Bonus de base à l'attaque : +5.

Détection : 4 degrés de maîtrise.

Fouille 4 degres de maitrise

Psychologie : 4 degres de maîtrise

Dons : Arme de predilection (n'importe quelle arme de corps a corps), Vigilance

Compétences de classe

Les compétences du protecteur dévoué (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Détection (Sag), Escalade (For), Fouille (Int), Langage secret (Sag), Perception auditive (Sag), Profession (Int), Psychologie (Sag) et Saut (For). Voir Chapitre 4 : les compétences dans le *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Armes et armures. Le protecteur dévoué sait manier toutes les armes courantes ou de guerre, ainsi que tous les boucliers. Il sait porter tous les types d armures

Bonus à la classe d'armure. Le protecteur dévoue se specialise dans la defense, que cela soit la sienne ou celle de son protege En consequence, il reçoit ce bonus d'esquive à la classe d'armure.

Table 2–16 : Protecteur dévoué

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Bonus CA	Spécial
1	+1	+2	+2	+0	+1	Interposition
2	+2	+3	+3	+0	+1	Attaque défensive
3	+3	+3	+3	+1	+2	Parade d'une attaque +1
4	+4	+4	+4	+1	+2	Attaque défensive +1
5	+5	+4	+4	+1	+3	Parade d'une attaque +2
6	+6	+5	+5	+2	+3	Attaque défensive +2
7	+7	+5	+5	+2	+4	Parade d'une attaque +3
8	+8	+6	+6	+2	+4	Attaque défensive +3
9	+9	+6	+6	+3	+5	Parade d'une attaque +4
10	+10	+7	+7	+3	+5	Attaque défensive +4

Bonus à la classe d'armure : bonus défensif à la classe d'armure du personnage s'additionnant à son bonus d armure norma Ce bonus ne s app que que s e protecteur dévoué protège son client d'une attaque, dans le cas contraire uti isez son bonus d armure norma

Interposition (Ex). À partir du 1er niveau, le protecteur dévoué peut tenter de s'interposer entre un danger et la personne qu'il protège. Si vous vous trouvez à moins de 1,50 m de votre protégé et qu'il est attaqué, vous pouvez échanger votre place contre la sienne et encaisser l'attaque. Vous devez déclarer votre intention avant que le jet d'attaque ne soit effectué. Vous choisissez votre protégé au moment où vous tirez l'initiative et ce choix est une action libre. Vous ne pouvez changer de protégé jusqu'à la fin de ce combat

Attaque défensive (Ex). Vous pouvez effectuer une attaque d'opportunité contre tout adversaire adjacent qui attaque votre protegé en corps à corps. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 pour cette attaque, tous les deux niveaux après le 2e.

Parade d'une attaque (Ex). À partir du 3e niveau, le protecteur dévoué peut tenter de parer une attaque au corps à corps effectuée contre son protégé Il doit se trouver à moins de 1,50 m de ce dernier pour tenter cette manœuvre et être équipé d'une arme de corps à corps ou d'un bouclier pour dévier l'attaque. Une fois par round, quand votre protégé est attaqué, vous pouvez effectuer un jet d'attaque opposé (contre le coup de l'adversaire). Vous bénéficiez d'un bonus d'aptitude à ce jet d'attaque comme cela est indiqué sur la table. Si vous réussissez ce jet, vous déviez le coup. Vous devez voir venir l'attaque et ne pas être pris au dépourvu.

PROTECTEUR TRIBAL

Le protecteur tribal est le champion militaire d'une race d'humanoides sauvages. Tandis que les combattants de la tribu forment la masse des troupes et que les barbares peuvent en être les plus fiers soldats, les protecteurs tribaux sont des guerriers disciplinés et redoutables qui sont à la tête de toute opération militaire.

La plupart des protecteurs tribaux sont des guerriers, des combattants ou des barbares qui adoptent cette classe de prestige pour se spécialiser dans les manœuvres de combat, les attaques destructrices, pour gagner un avantage sur les terres de leurs tribus et contre leurs ennemis traditionnels. Il arrive que des adeptes, des prêtres ou des sorciers jouent ce rôle.

Les protecteurs tribaux PNJ sont souvent à l'avant-garde d'une armée humanoide Si l'honneur réclame une bataille entre champions, ce sont eux qui s'avancent. Sinon, ils recherchent les chefs des armées ennemies et les provoquent en combat singulier. En désespoir de cause, ils peuvent se contenter de massacrer les troupes adverses.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour pouvoir devenir protecteur tribal, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Alignement : le même alignement que la majorité des membres de sa tribu.

Race : toute race humanoide ou d'humanoides monstrueux, à l'exception des nains, elfes, gnomes, halfelins, demi-elfes et humains.

Bonus de base à l'attaque : + 5.

Sens de la nature : 4 degrés de maîtrise.

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements.

Compétences de classe

Les compétences du protecteur tribal (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Discrétion (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Psychologie (Sag), Saut (For), Sens de l'orientation (Sag) et Sens de la nature (Sag). Voir Chapitre 4 : les compétences dans le *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Armes et armures. Le protecteur tribal sait manier toutes les armes courantes ou de guerre, ainsi que tous les boucliers. Il sait porter tous les types d'armures.

Dons supplémentaires. Le protecteur tribal obtient un don supplémentaire au 1er, 5e et 9e niveau. Ces dons supplémentaires doivent être sélectionnés dans la liste de ceux des guerriers.

Ennemi tribal. Au premier niveau, un protecteur tribal décide qu'un groupe spécifique d'individus ou de monstres sera son ennemi tribal. Cela constitue une catégorie plus limitée que les ennemis jurés des rôdeurs. Un ennemi tribal peut être une nation humaine voisine, des membres

TABLE 2–17 : PROTECTEUR TRIBAL

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+2	+0	Don supplémentaire, ennemi tribal, terre natale
2	+2	+3	+3	+0	Combat sauvage
3	+3	+3	+3	+1	Bonus de CA de terrain +2
4	+4	+4	+4	+1	Châtiment 1/jour
5	+5	+4	+4	+1	Don supplémentaire
6	+6	+5	+5	+2	Bonus de CA de terrain +3
7	+7	+5	+5	+2	Châtiment 2/jour
8	+8	+6	+6	+2	Bonus de CA de terrain +4
9	+9	+6	+6	+3	Don supplémentaire
10	+10	+7	+7	+3	Châtiment 3/jour

d'une religion spécifique, une tribu rivale d'humanoïdes ou les drows sous les montagnes. Les protecteurs tribaux bénéficient d'un bonus de +3 à leurs jets de Bluff et de Psychologie quand ils utilisent ces compétences contre leurs ennemis. Ils bénéficient du même bonus à leurs jets de dégâts avec des armes contre ces créatures. Ce bonus aux dégâts ne s'applique pas aux créatures immunisées contre les critiques et si le protecteur tribal utilise une arme à distance contre un adversaire situé à plus de 10 mètres. Un protecteur qui est aussi un rôdeur peut choisir comme ennemi tribal une catégorie plus restrictive de ses ennemis jurés. Les bonus sont alors cumulatifs.

Terre natale. Les protecteurs tribaux bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets de Déplacement silencieux, de Discrétion, de Science de la nature et de Sens de l'orientation quand ils sont sur leur territoire. Des exemples de territoire incluent le Comté d'Urnst, la Forêt Adri ou la Vallée des mages. Ce bonus reflète leur connaissance du terrain.

Combat sauvage (Ex). À l'instar des moines attaquant avec un déluge de coups, un protecteur tribal, à partir du 2ᵉ niveau, peut devenir fou furieux et attaquer avec une succession d'assauts féroces. Le personnage gagne une attaque supplémentaire par round, à son plus haut bonus d'attaque, mais toutes ses attaques pendant ce round subissent une pénalité de –2. Cette pénalité est valable pendant tout le round, elle s'applique donc à toute attaque d'opportunité que le protecteur pourrait effectuer au cours de ce round.

Bonus de CA de terrain. Le protecteur tire avantage de la géographie de sa terre natale et bénéficie du bonus de parade indiqué à sa CA quand il se trouve sur son territoire (voir ci-dessus).

Châtiment (Sur). À partir du 4ᵉ niveau, un protecteur tribal gagne le pouvoir surnaturel d'effectuer une seule attaque au corps à corps avec un bonus de +4 pour toucher et un bonus aux dégâts égal à son niveau de protecteur tribal (s'il touche) contre son ennemi tribal. Le protecteur doit déclarer qu'il utilise le châtiment avant l'attaque. Au 7ᵉ niveau, le protecteur peut utiliser ce pouvoir deux fois par jour. Au 10ᵉ niveau, il peut l'utiliser 3 fois par jour.

RAVAGEUR

Souvent incompris ; souvent redouté, l'infâme ravageur est un individu qui consacre sa vie à servir Érythnul, le dieu des Carnages. Vivant une existence de violence et de sauvagerie, le ravageur cherche à étendre l'influence néfaste de son dieu où qu'il aille. Il ne reste jamais très longtemps au même endroit car il doit souvent échapper aux forces du bien et de la loi.

Les guerriers et les moines qui embrassent cette carrière apprécient les capacités offensives qui leur sont offertes tandis que les magiciens, les sorciers, les prêtres et les druides trouvent que cette capacité de terroriser leurs adversaires est très utile en défense. Les ravageurs passent la plus grande partie de leur temps entre eux, errant en petites bandes, s'attaquant sans prévenir à des petites communautés et se retirant dans les contrées sauvages pour préparer leur prochain assaut. Il arrive que le clergé d'Érythnul confie une mission à un ravageur isolé qui l'oblige à s'allier avec des représentants d'autres classes. Mais ce genre d'alliance est généralement temporaire et doit être gérée avec prudence pour éviter que cela ne dégénère.

Les PNJ ravageurs sont généralement rencontrés en petites bandes de deux à six individus mais il est possible de croiser la route d'un ravageur isolé effectuant une mission speciale.

Tous les ravageurs portent des tatouages bizarres et effrayants qui montrent qu'ils sont les agents d'Érythnul.

Dés de vie : d10

Conditions

Pour pouvoir devenir ravageur, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Alignement : chaotique mauvais, chaotique neutre, neutre mauvais.

Bonus de base à l'attaque : + 5.

Connaissance (religion) : 3 degrés de maîtrise.

Intimidation : 3 degrés de maîtrise.

Sens de la nature : 4 degrés de maîtrise.

Dons : Attaque en puissance, Coups vicieux, Destruction d'arme.

Divers : doit survivre aux rites d'initiation des ravageurs (voir *Les ravageurs* page 50).

Compétences de classe

Les compétences du ravageur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Connaissance (religion) (Int), Déplacements silencieux (Dex), Équitation (Dex), Intimidation (Cha) et Profession (Int). Voir Chapitre 4 : les compétences dans le *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int

Caractéristiques de la classe

Armes et armures. Le ravageur sait manier toutes les armes courantes ou de guerre, ainsi que tous les boucliers. Il sait porter tous les types d'armures.

Contact douloureux (Sur). Érythnul enseigne que la vie n'est que souffrance et tel est le contact du ravageur. Ce dernier peut effectuer une attaque à mains nues qui inflige 1d8 points de dégâts, plus 1 point par niveau du ravageur. Des attaques avec une arme transmettent également la souffrance d'Érythnul mais elles n'infligent que 1d4 points de dégâts supplémentaires, plus 1 point par niveau du ravageur. Le ravageur peut utiliser le contact douloureux une fois de plus tous les trois niveaux.

Aura de terreur (Sur). Les ennemis se trouvant dans le périmètre indiqué sur le tableau subissent une pénalité de moral de –2 à tous leurs jets de sauvegarde tant qu'ils restent dans cette zone. C'est un pouvoir surnaturel utilisable un certain nombre de fois par jour, comme cela est indiqué sur le tableau.

TABLE 2–18 : RAVAGEUR

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Contact douloureux 1/jour
2	+2	+0	+3	+0	Aura de terreur 3 m 1/jour
3	+3	+1	+3	+1	Attaque cruelle 1/jour
4	+4	+1	+4	+1	Contact douloureux 2/jour
5	+5	+1	+4	+1	Aura de terreur 6 m 2/jour
6	+6	+2	+5	+2	Attaque cruelle 2/jour
7	+7	+2	+5	+2	Contact douloureux 3/jour
8	+8	+2	+6	+2	Aura de terreur 10 m 3/jour
9	+9	+3	+6	+3	Contact douloureux 3/jour
10	+10	+3	+7	+3	*Visage de la terreur*

Attaque cruelle (Sur). Votre connaissance de la cruauté et de la peur vous permet d'effectuer des attaques de corps à corps très précises. Vous devez annoncer que vous utilisez votre attaque cruelle avant d'effectuer tous vos jets d'attaque. Si vous ratez toutes vos attaques de ce round, vous perdez une utilisation de ce pouvoir. Si l'une de vos attaques de ce round réussit, vous infligez 1d4 points de dégâts temporaires à la Constitution de votre cible, en plus des dégâts normaux de l'attaque. Vous pouvez utiliser l'attaque cruelle une fois par jour tous les trois niveaux de Ravageur.

Visage de la terreur **(Mag).** Vous avez découvert la véritable nature de l'horreur et du désespoir. Une fois par jour, vous pouvez, avec une action simple, utiliser un pouvoir magique semblable au sort d'*assassin imaginaire* (jet de sauvegarde DD 14 + niveau dans la classe de ravageur). Votre adversaire croit voir en vous ce qu'il craint le plus. Pour les autres, y compris vous, il n'y a aucun effet visible. Pour que l'illusion affecte la victime, le ravageur doit réussir une attaque de contact. À part cela, ce pouvoir fonctionne comme le sort décrit dans le *Manuel des Joueurs.*

VENGEUR ÉCARLATE

Le vengeur écarlate est le maître du *ki*, une ancienne et incroyable discipline qui permet d'accomplir des choses hors du commun. Par l'étude et l'entraînement, le vengeur écarlate apprend à canaliser son énergie *ki* pour obtenir différents effets dont celui d'infliger des dégâts à un adversaire. Bien que leur principale préoccupation soit de régler un vieux compte (Voir l'organisation *Les vengeurs écarlates* dans le chapitre suivant pour plus de détails), il arrive que les vengeurs écarlates acceptent d'être engagés par ceux qui peuvent payer leurs services. Ils deviennent alors des agents de destruction.

La plupart des vengeurs écarlates sont des moines ; la maîtrise du *ki* étant un prolongement naturel des capacités de leurs capacités. Les guerriers, les rôdeurs et les paladins deviennent quelquefois des vengeurs écarlates. Les capacités de cette classe les rendent plus redoutables en combat. Les roublards apprécient la souplesse de la maîtrise du *ki* tandis que les druides découvrent dans le *ki* une nouvelle approche pour comprendre le monde.

Les PNJ vengeurs écarlates sont généralement des moines qui sont engagés pour des missions servant les objectifs de leur clan.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour pouvoir devenir un vengeur écarlate, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Bonus de base à l'attaque : +5.

Acrobaties : 8 degrés de maîtrise.

Perception auditive : 8 degrés de maîtrise.

Dons : Science du combat à mains nues, Uppercut.

Compétences de classe

Les compétences du vengeur écarlate (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Déplacement

TABLE 2–19 : VENGEUR ÉCARLATE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+2	+2	*Cri étourdissant* 1/jour
2	+2	+3	+3	+3	*Ki* de sauvegarde 1/jour
3	+3	+3	+3	+3	*Ki* de compétence 1/jour
4	+3	+4	+4	+4	*Soins* ki 1/jour
5	+4	+4	+4	+4	*Cri mortel* 1/jour, *cri étourdissant* 2/jour
6	+5	+5	+5	+5	*Ki* de sauvegarde 2/jour
7	+6	+5	+5	+5	*Ki* de compétence 2/jour
8	+6	+6	+6	+6	*Soins* ki 2/jour
9	+7	+6	+6	+6	*Cri mortel* 2/jour, *cri étourdissant* 3/jour
10	+8	+7	+7	+7	Maîtrise du *ki*



silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Perception auditive (Sag) et Renseignements (Cha). Voir Chapitre 4 : les compétences dans le *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d Int

Caractéristiques de la classe

Armes et armures. Le vengeur écarlate sait manier toutes les armes courantes, et tous les boucliers. Il sait porter les armures légères ou intermédiaires. (Note : les armures plus lourdes que les armures de cuir infligent une pénalité aux compétences de Discrétion et de Déplacement silencieux du vengeur).

Ki. À partir du 1er niveau un vengeur comprend beaucoup mieux les pouvoirs surnaturels et peut utiliser le *ki*. Le *ki* est une source d'énergie qui se trouve en chaque être vivant. La majeure partie de l'entraînement du vengeur écarlate se focalise sur la compréhension et la maîtrise de cette énergie. Les effets qu'elle peut produire sont le reflet de la complexité sans cesse grandissante de leur éducation.

***Cri étourdissant* (Mag).** Le vengeur écarlate peut libérer son *ki* à l'aide de cette attaque sonique. Le cri affecte tout ce qui se trouve dans un cône de 10 mètres de long. L'attaque étourdit toutes les cibles qui s'y trouvent pendant un round sauf si elles réussissent un jet de Vigueur (DD 15 + le modificateur de Sagesse du vengeur). L'attaque est une action simple et il faut que le vengeur puisse utiliser sa voix.

Ki de sauvegarde (Ex). À partir du 2e niveau, le vengeur peut concentrer son *ki* pour qu'il le protège. Il bénéficie d'un bonus, égal à son modificateur de Sagesse, pour une sauvegarde de son choix. Vous devez déclarer l'utilisation de ce pouvoir avant d'effectuer votre jet de sauvegarde.

Ki de compétence (Ex). À partir du 3e niveau, le vengeur bénéficie d'un bonus égal à son modificateur de Sagesse à un jet d'une compétence de la classe de vengeur écarlate. Vous devez déclarer l'utilisation de ce pouvoir avant d'effectuer votre jet de compétence.

***Soins* ki (Mag).** À partir du 4e niveau, le vengeur peut canaliser son *ki* pour le transformer en énergie curative. Quand il appose ses mains sur une créature vivante autre que lui-même, il manipule son *ki* pour qu'il guérisse par jour un nombre de points de vie égal à son niveau de vengeur multiplié par son modificateur de Sagesse. Il peut répartir ce soin entre plusieurs personnes et il n'est pas nécessaire de tout utiliser en une seule fois. Il s'agit d'un pouvoir magique qui nécessite une action simple. À partir du 8e niveau, le vengeur peut, chaque jour, soigner un nombre de points de vie égal à deux fois son niveau de vengeur multiplié par son bonus de Sagesse.

***Cri mortel* (Mag).** Le vengeur écarlate peut libérer son *ki* à l'aide de cette attaque sonique. Le cri affecte tout ce qui se trouve dans un cône de 10 mètres de long. L'attaque inflige 3d6 points de dégâts plus son modificateur de Sagesse, à tous ceux qui se trouvent dans le cône. Un jet réussi de Vigueur (DD 15 + le bonus de Sagesse du vengeur) permet de réduire de moitié les dégâts. C'est une action simple et il faut que le vengeur puisse utiliser sa voix.

Maîtrise du *ki*. Le vengeur écarlate a maîtrisé l'utilisation du *ki* et le canalise facilement. Quand il utilise un pouvoir ou une capacité de classe basée sur le *ki*, il peut doubler son bonus de Sagesse.

Note sur les multiclasses : les moines peuvent se multiclasser librement avec le vengeur écarlate. En d'autres termes, votre PJ moine peut gagner un niveau de vengeur écarlate puis revenir à sa classe de moine pour gagner un niveau supplémentaire, puis revenir à la classe de vengeur, etc.

CHAPITRE 3: LES CHOSES DE LA VIE

Jusqu'à présent vous avez découvert de nouveaux dons et de nouvelles classes de prestige avec leur lot de nouvelles règles et d'options pour vos PJ. Il nous faut donc maintenant présenter un contexte pour utiliser ces règles : d'où ce chapitre. Nous vous y expliquons le rôle joué par les guerriers et les moines et comment les joueurs et les DM peuvent adapter ces rôles à leur campagne. Nous vous présentons également différentes organisations auxquelles les PJ peuvent se joindre ou se mesurer.

GUERRIERS ET MOINES ET LE MONDE DANS LEQUEL ILS VIVENT

« Tout le monde doit respecter certaines règles, tout le monde. »
— Lordek.

Personne ne peut vivre totalement isolé. Il faut nécessairement prendre en considération le monde qui nous entoure et qui nous concerne forcément. Cela est doublement vrai pour les personnages joueurs puisqu'ils doivent interagir avec leur environnement de manière beaucoup plus prononcée que les gens normaux. Les paysans, les pêcheurs et même les nobles ne cherchent pas à se retrouver dans les dangereuses situations qui sont le lot quotidien des PJ. Qu'un aventurier se trouve en ville ou dans un donjon, dans la forêt ou dans le désert, le monde et ses différentes composantes, les gens, les monstres, les bâtiments, la géographie, les religions et les us et coutumes, déterminent ses choix et ses options et ont un impact direct sur sa carrière d'aventurier ainsi que sur celle de ses compagnons

Le guerrier et son environnement

Que vous jouiez le rôle d'un chevalier errant honorable, d'un mercenaire sans pitié, d'un chevalier servant ou d'un chef de bandits, le monde dans lequel vous vous aventurez et où vous vivez a un impact sur vos choix et alternatives. Les guerriers sont souvent victimes de ce stéréotype : on les considère comme des individus normaux dont la seule contribution au groupe est de savoir manier une épée. Mais bien que jouer de l'épée (ou d'une autre arme) est indéniablement le rôle le plus évident pour un guerrier au cours d'une partie, il faut prendre en considération le fait que l'univers autour de ce guerrier peut modifier ce stéréotype.

Les guerriers qui vivent dans un monde où les magiciens et les ensorceleurs dominent peuvent se voir reléguer au rôle de simples protecteurs de lanceurs de sorts, pour que ces derniers puissent semer la destruction à distance. Dans d'autres campagnes, c'est la religion qui domine le monde et ce sont les prêtres qui mènent les affaires. Les guerriers sont alors souvent membres d'une église et endossent le rôle de templiers ou de gardiens sacrés.



La plupart des guerriers ne disposent d'aucune organisation ; contrairement aux paladins et aux prêtres, ils n'ont aucune hiérarchie et leur seul groupe est celui composé par les aventuriers. Bien qu'ils puissent vénérer une divinité quelconque, servir un noble ou se vouer à une cause personnelle, ils sont généralement seuls et ne bénéficient pas des avantages de telles organisations, sur lesquelles ils pourraient s'appuyer pour obtenir un soutien et des ressources. Le plus souvent, les guerriers sont d'anciens mercenaires ou d'ex-soldats qui monnayent leurs compétences.

Quelquefois, cependant, le guerrier peut trouver et devenir membre d'une organisation, d'une confrérie ou d'une fraternité réservée aux guerriers. Il peut se joindre à un ordre de chevaliers, tels que les chevaliers de la Garde (voir p. 44), ou s'intégrer à une grande compagnie de mercenaires. Il peut également démontrer sa valeur à une personne influente, comme un noble ou un haut prêtre, et être invité à faire partie de la garde personnelle de cette personne ou d'agir comme un agent. De telles circonstances modifient souvent le rôle d'un guerrier dans un groupe d'aventuriers car il n'est plus seulement là pour défoncer des portes et donner des raclées aux monstres. Il a désormais des responsabilités et des impératifs autres que ceux qui le lient à ses compagnons d'aventure. Cela lui ouvre d'autres horizons mais promet également de vigoureuses discussions avec ses camarades

Rôles en tant qu'aventurier

Presque tous les guerriers qui se lancent dans l'aventure de manière régulière jouent le même rôle au sein de leur groupe. Ils sont les premiers à combattre, que ce soit pour éliminer les créatures adverses ou pour protéger leurs camarades. Ce n'est pas vraiment étonnant puisqu'aucune autre classe ne dispose des compétences de combat du guerrier. Ci-dessous, vous trouverez quelques brèves idées pour donner un peu de relief au rôle d'un guerrier (Pour plus d'informations sur le background des PJ, consulter le *Guide du parfait héros.*)

Soldat professionnel : ce guerrier sert au sein d'une armée régulière ou comme garde d'une quelconque autorité supérieure, souvent un membre de la noblesse ou même d'une communauté. Il accompagne des groupes d'aventuriers à la demande de son employeur, généralement pour s'assurer que les aventuriers (indignes de confiance ?) engagés accomplissent leur mission ou pour fournir une force de frappe de soutien.

Mercenaire : comme les soldats, cette catégorie de guerriers loue ses compétences mais de manière plus temporaire. Généralement, il prend un contrat pour un certain temps même si parfois cette période de service peut se prolonger indéfiniment. Les mercenaires se joignent souvent à des groupes d'aventuriers entre deux contrats et généralement pour une part prédéterminée du butin.



Chevalier : c'est une catégorie spéciale de guerriers. Un chevalier appartient à un ordre et a juré de défendre les idéaux et l'éthique de cette organisation. Les chevaliers se joignent souvent à des groupes d'aventuriers qui accomplissent une mission servant les intérêts de l'ordre ou épousant ses idéaux (ou, tout du moins, une mission qui n'est pas en conflit avec ces idéaux).

Les races

On ne peut aborder complètement le problème des classes sans parler des races. C'est un élément important aussi bien à la création du personnage que lorsque l'on joue.

Nain : le nain est le choix de prédilection pour un guerrier. Si vous jouez un guerrier nain, vous bénéficiez d'un avantage considérable à cause de sa nature. Bien que vous ne gagniez pas le don supplémentaire des humains, vous bénéficiez de la vision dans le noir, d'un bonus à votre Constitution et des bonus à vos attaques et à votre CA contre certaines créatures (comme les géants). Des dons comme Arme de prédilection, Attaque en puissance, Enchaînement et Science de la charge à mains nues sont d'excellents choix qui complètent les avantages raciaux du nain.

Elfe : le bonus de Dextérité de l'elfe amène souvent les combattants elfes à prendre très tôt dans leur carrière le don Botte secrète. De même, les guerriers elfes se concentrent souvent sur les armes de

distance comme les arcs longs, plutôt que sur les armes de corps à corps. Aussi, des dons comme Tir à bout portant, Tir de précision et Tir de loin sont d'excellents choix.

Gnome : la pénalité à la Force du gnome implique souvent que sa Force sera loin d'être optimale. Cependant, son bonus à la Constitution contrebalance ce désavantage Il peut être renforcé par le don Robustesse.

Demi-elfe : à première vue, il peut sembler que seul le plus courageux des joueurs choisira un guerrier demi-elfe. Cette race ne bénéficie d'aucun bonus de caractéristiques, ni de bonus d'attaque, de sauvegarde ou de classe d'armure. Cependant, le guerrier demi-elfe reste un choix viable. Il ne souffre d'aucune pénalité, ce qui implique que, si vos deux caractéristiques les plus élevées ont une valeur de 16, vous les conservez toutes les deux plutôt que d'en réduire une, le plus souvent à 14. Mais l'avantage le plus intéressant du demi-elfe est qu'il peut se multiclasser sans pénalité de PX pour sa classe la plus haute puisque toutes ses classes sont considérées comme des classes de prédilection. Ce bénéfice, qu'il ne partage qu'avec les humains, place le demi-elfe à part des autres races.

Halfelin : comme l'elfe, le guerrier halfelin tire bénéfice de son bonus de Dextérité en prenant très tôt le don Botte secrète. Sa petite taille lui confère un bonus à la CA et cela, combiné avec une bonne Dextérité, permet souvent au guerrier halfelin de commencer le jeu avec des armures plus légères. Il ne subit donc pas de pénalité de mouvement. Le bonus aux jets d'attaques dont bénéficient les halfelins avec les armes de jet rend très intéressantes les dagues, les hachettes ou les frondes.

Demi-orque : le bonus de Force du demi-orque le rend particulièrement intéressant pour la classe de guerrier. Sa vision nocturne peut s'avérer fort intéressante pour des aventures souterraines. Malheureusement, il subit une pénalité à l'Intelligence ce qui implique qu'il aura moins de points de compétences. Cependant, quand vous avez 20 en Force, vous pouvez ne pas trop vous soucier de votre nombre total de compétences.

Humain : avec un don supplémentaire au premier niveau et les dons supplémentaires octroyés par la classe de guerrier, le guerrier humain est un choix excellent. Le nombre de dons dont il bénéficie permet de créer une grande variété de guerriers. Se spécialiser dans les dons qui commencent avec Esquive, Expertise du combat, Tir à bout portant, Combat monté ou Attaque en puissance permet d'orienter chaque personnage dans une voie différente.

Le moine et son environnement

Les moines, bien trop souvent, sont également stéréotypés : l'ascète introspectif qui, quand il ne part pas à l'aventure, se renferme sur lui-même à la recherche de la félicité spirituelle. Le moine aventurier typique a tendance à se montrer réservé, méditatif et il est capable aussi bien de frapper à mains nues que de rester complètement zen. Cependant, un moine ne recherche pas seulement la perfection physique et spirituelle. Comme le guerrier, le moine est un maître du combat, se battant rapidement avec ses mains nues et ses pieds et quelquefois avec des armes plus exotiques. Bien qu'il ne puisse, généralement, encaisser le même nombre de points de dégâts que le guerrier, les moines ne s'en préoccupent pas trop puisqu'ils développent des capacités qui leur permettent d'éviter les coups

Généralement, les moines font partie d'une structure quelconque, que ce soit un monastère, un temple ou une autre organisation. Il arrive que ces structures n'existent que pour que ses membres croient en certaines valeurs ou croyances, ce qui permet au moine d'interagir avec le monde extérieur d'une manière relativement normale tant qu'il suit le code de conduite de son organisation. Dans certains cas, ces structures ont une hiérarchie plus formelle, ce qui oblige le moine à obéir aux ordres et à accomplir les tâches des dirigeants de l'organisation. En échange il bénéficie de soutien et de ressources dont la nature dépend de la structure.



Rôles en tant qu'aventurier

Il faut parfois beaucoup d'imagination pour déterminer pourquoi un moine, qui ne désire rien d'autre que d'atteindre l'harmonie parfaite entre le corps et l'esprit, quitterait son temple pour se lancer dans des aventures périlleuses. Chaque jour passé à aider ses camarades à piller un donjon ou à défendre un village de pillards humanoïdes, est un jour qu'il ne consacre pas à la méditation et à l'entraînement qui sont de rigueur pour ce genre d'individus.

Cependant, certaines traditions monacales enseignent que le monde est un lieu où l'on peut apprendre et que chaque personne, chaque lieu et chaque événement est une leçon. Un tel apprentissage peut s'avérer très précieux pour le moine afin qu'il puisse comprendre le rôle qu'il joue dans l'univers. D'autres traditions encouragent les moines à quitter leurs monastères pendant un certain temps afin de pouvoir disposer de références pour leurs travaux, pour savoir ce qui est important aux yeux des gens. Vous trouverez ci-après quelques rôles que peuvent endosser les moines.

Le pénitent : ce moine entreprend, volontairement, une quête hors de son monastère pour se racheter d'une faute. Cette faute peut être réelle ou imaginaire et son importance varie selon l'enseignement recherché par le moine. Quelquefois, les pénitents se joignent à un groupe d'aventuriers pour apprendre une leçon particulière sur eux-mêmes ou sur le monde

Le maître zen : ces moines se joignent à des groupes d'aventuriers car ils croient que les défis relevés par de tels groupes, constituent une partie importante de leur apprentissage pour atteindre la perfection physique et spirituelle. L'aventure est, pour eux, l'occasion d'affiner leurs techniques d'arts martiaux.

Le conseiller spirituel : les conseillers spirituels se joignent généralement aux groupes d'aventuriers car ils croient qu'un ou plusieurs de leurs membres bénéficieront de leur présence. Le moine peut être chargé de jouer le rôle de mentor auprès d'un éventuel candidat qui souhaite devenir moine, ou il peut avoir décidé de prendre sous son aile un individu prometteur mais trop indiscipliné et de lui enseigner les bénéfices de la doctrine spirituelle et de la discipline monastique.

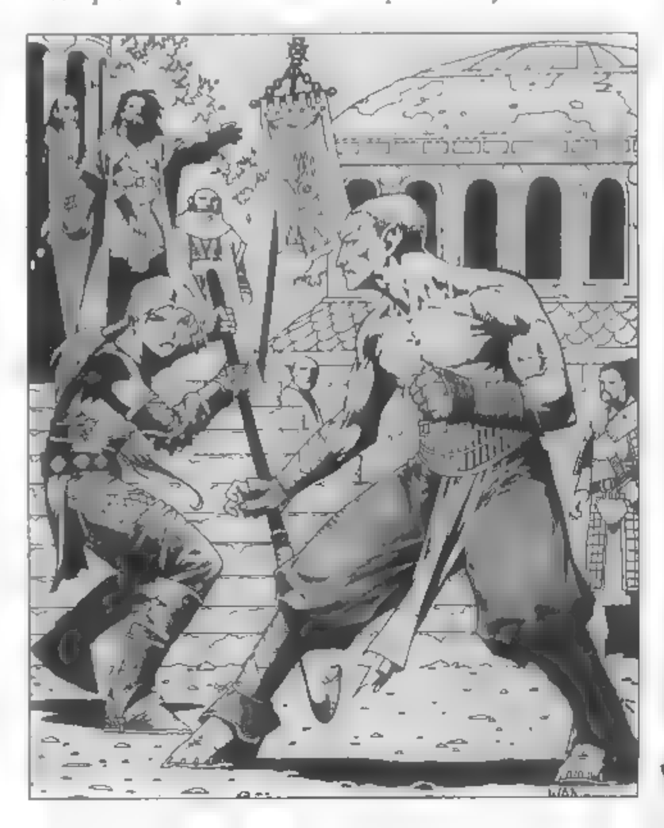
L'agent spirituel : ce moine rejoint un groupe d'aventuriers de manière temporaire. Il est chargé, soit par son monastère, soit par sa propre conscience, de participer à la mission des PJ car elle sert les objectifs de son organisation ou répond à son éthique. Ces moines sont souvent obstinés et ne pensent qu'à atteindre leur but. Mais ils apportent une aide de valeur aux aventuriers.

Les races

Encore plus que pour la classe de guerrier, la race d'un moine a une grande importance, non seulement sur ses capacités de combat mais aussi sur le rôle que joue le PJ au sein du groupe. Les règles concernant les moines de petite taille ou de taille moyenne sont dans le *Manuel des Joueurs* et les regles concernant les moines de grande taille se trouvent page 61 de ce livre.

Elfe : l'esprit elfe est particulièrement adapté à la poursuite des objectifs de longue haleine même si la manière dont il y parvient peut sembler quelque peu ésotérique (ce qui est le cas de nombreux enseignements monacaux). Le bonus de Dextérité de l'elfe est un avantage évident pour le moine qui dépend de la vitesse aussi bien pour ses attaques que pour sa protection, surtout à bas niveau. Botte secrète et Science de l'initiative sont un choix judicieux de dons.

Nain : la mentalité des nains est généralement un handicap pour faire un bon moine. Les moines nains réussissent rarement. Cependant, si cela vous tente tout de même, essayez avec votre DM de trouver une raison rationnelle pour laquelle un tel choix est envisageable. Rappelez-vous bien que votre personnage nain peut avoir à subir des représailles pour avoir choisi de se vouer à la vie monastique. En particulier de la part de sa famille, de son clan ou de sa communauté qui peuvent ne pas accepter sa décision et le rejeter (ou pire). Pour un tel rôle, un don défensif tel que l'Expertise du combat peut être judicieux.



Gnome : peu de gnomes ont les dispositions requises pour endurer de longues périodes d'entraînement dans un monastère et sont encore moins attirés étant donné que leur taille va limiter la vitesse et les dégâts infligés en tant que moine. Très peu de gnomes deviennent moines. Cependant, il est possible pour un gnome de devenir moine et d'exceller dans cet art s'il trouve un moyen (même magique) de compenser ces pénalités. Le moyen le plus naturel est de choisir de combattre avec les armes de moines, ce qui lui permet d'attaquer comme s'il était à mains nues. Il bénéficie alors quand même des attaques et des bonus de sa classe.

Demi-elfe : les demi-elfes élevés dans des communautés humaines n'ont aucune difficulté pour accepter les contraintes de la vie dans les monastères. Par contre, ceux qui grandissent dans des communautés elfes n'ont pas plus de raisons de devenir moines que les elfes.

Halfelin : comme les gnomes, les halfelins subissent une pénalité de vitesse et de dégâts, ce qui rend la classe de moine peu attrayante. De plus, la culture halfeline produit rarement des individus susceptibles d'accepter la rigueur de la vie monacale. Les halfelins ont du mal à rester au même endroit et à se concentrer à long terme sur une seule chose.

Demi-orque : les demi-orques qui sont élevés dans une communauté humaine, ou d'une manière qui fait que leur comportement est plus proche de celui de l'homme, ont peu de difficulté à accepter la rigueur de la vie monacale. Par contre, ceux qui sont élevés hors d'une communauté humaine ont rarement la patience nécessaire pour devenir moines.

Humain : la nature même de l'humain le rend particulièrement apte à la vie de moine. C'est pour cette raison que la plupart des moines sont humains.

LES ORGANISATIONS : LES COPAINS D'ABORD

Cela ne fait jamais de mal de bénéficier de l'aide des amis quand on est confronté aux périls de ce monde. Il n'est pas nécessaire que votre personnage affronte seul le danger. Les organisations décrites ci-dessous fournissent à vos personnages des ressources, un soutien et des informations qui peuvent leur donner l'avantage le moment venu.

Les organisations dans une campagne

Chaque organisation possède sa propre structure, ses conditions d'entrée, ses objectifs et ses caractéristiques propres. Elles sont conçues pour s'adapter facilement à n'importe quelle campagne ou environnement. Cependant, ces organisations peuvent ne pas être toutes aussi intéressantes dans votre campagne. Les joueurs et les DM doivent déterminer ensemble les problèmes potentiels que peut poser chacune d'elles et les modifier en conséquence.

Vous pouvez décider que les chevaliers protecteurs du Grand royaume sont exactement le type d'organisation que vous voulez pour votre guerrier 5e niveau mais peut-être que les restes décadents de ce qui était autrefois une grande nation ne peuvent être intégrés dans votre univers. Pas de problème : si tout le monde est d'accord, vous pouvez modifier l'origine de cet ordre en utilisant l'histoire de votre propre univers pour fournir une autre explication à l'existence des chevaliers protecteurs. Ils auront alors de nouveaux objectifs à atteindre.

Notez que plusieurs organisations présentées ci-après sont liées à des classes de prestige décrites dans le chapitre 2. Les joueurs et les DM sont encouragés à utiliser les deux, ou à créer une nouvelle classe de prestige ou une nouvelle organisation si seulement l'un de ces deux éléments est décrit.

Rappelez-vous que faire partie de ces groupes n'est pas l'apanage exclusif des guerriers et des moines mais qu'ils en sont les principaux membres.

Les chevaliers de la Garde

« Le code est tout »

Les chevaliers de la Garde furent créés il y a plusieurs siècles pour défendre les terres de leur peuple contre les raids des tribus sauvages des contrées désolées de l'ouest. Héritiers d'une ancienne organisation basée à Grande marche, les Gardiens — comme on les appelle — devaient protéger les terres et les habitants de Keoland, Grande marche, Bissel et Geoff contre les nomades des plaines du Paynim. L'organisation entretient plusieurs châteaux, forteresses et places fortes le long de la frontière avec Ket ainsi que dans les montagnes de l'ouest d'où elle lance des patrouilles constantes aux abords des régions voisines. Les plus puissantes bases de l'organisation sont à Grande marche (Hookhill), Geoff (Hochoch) et Bissel (Pellak), bien que les chevaliers soient issus de toutes les nations de la vallée du Sheldomar.

Les peuples des nations qu'ils protègent reconnaissent les chevaliers de la Garde comme les garants de la sécurité et de la stabilité. Beaucoup les considèrent comme des héros. La plupart des gens pensent que les Gardiens n'atteignent leurs objectifs que par la force des armes puisque l'image publique de l'ordre n'est pas différente de celle des autres ordres de chevaliers. Quand les paysans s'écartent pour laisser passer une compagnie de Gardiens à cheval, ils ne voient que leur apparence guerrière : leurs armes et armures parfaitement lustrées, leurs magnifiques chevaux de guerre, leur bouclier portant comme blason un hibou d'argent (les armoiries des Gardiens) et

l'expression martiale sur les visages de ses défenseurs courageux et résolus. Ils ne discernent pas ce que cache cette image publique soigneusement entretenue

Les chevaliers de la Garde sont, en fait, des adeptes d'une école presque monastique se concentrant sur l'enseignement philosophique basé sur les anciens écrits du sage philosophe Azmarender qui fut le premier à concevoir un code de conduite et de croyances connu sous le nom des Douze et des Sept préceptes. Les Douze préceptes concernent la manière dont un chevalier de l'ordre doit se conduire dans sa vie de tous les jours ainsi que sur les traditions du combat : ce sont les coutumes et les règles selon lesquelles ils doivent se conduire au combat. Les Gardiens tentent de respecter l'essence des Douze préceptes dans chaque aspect de leur vie, de la manière dont ils se comportent avec les autres jusqu'à la manière de se comporter avec leur protectorat, en passant par la manière d'effectuer leurs patrouilles et d'entrer en conflit avec un ennemi. Si on observe attentivement les Gardiens, il devient évident qu'ils suivent un certain schéma de comportement, ce qui permet de déterminer quel conseil des Douze préceptes ils suivent.

D'un autre côté, les Sept préceptes renferment des conseils sur la « vie au-delà de soi », donnant une signification à l'existence et à l'univers. Alors que l'attitude des Gardiens peut donner un aperçu de ce que contiennent les Douze préceptes, ils gardent jalousement secrète la nature des Sept préceptes. En fait, les Gardiens protègent tellement ces secrets qu'ils ne les révèlent qu'un par un aux chevaliers qui progressent dans leur ordre, quand ils ont fait la preuve de leur mérite et de leur valeur. Les Sept préceptes ne sont connus dans leur intégralité que par le chevalier qui occupe le plus haut grade de la hiérarchie de l'ordre : le Grand wiverne impérial (poste occupé actuellement par Hugo de Geoff). En se basant sur quelques-uns des rares écrits d'Azmarender qui ne sont pas détenus dans les forteresses des Gardiens, une poignée de sages ont supposé que les Sept préceptes révélaient d'anciens secrets concernant la création de la Tærre. La seule tentative connue pour s'emparer des secrets des Sept préceptes a eu lieu il y a une dizaine d'années et fut un échec retentissant. Les voleurs, qui avaient réussi on ne sait comment à entrer dans les quartiers du Grand wiverne impérial, ne purent neutraliser les protections magiques des secrets qu'ils convoitaient. Les Gardiens pendirent ce qui restait de leurs corps sur les remparts de leur forteresse, pour rappeler à tous que l'acquisition du savoir peut se payer au prix fort.

Les Gardiens, en raison du mysticisme qui regne au cœur de leur organisation, sont connus entre eux par des noms très imagés. Les chevaliers du rang le plus bas sont appelés les Vigiles. À ce titre viennent se greffer des adjectifs dépendant de la position de chaque chevalier (Vigile résolu, Vigile inflexible, Vigile radieux, etc.). En grimpant les échelons, un certain nombre d'adjectifs sont ajoutés, tandis que le terme de « Vigile » est remplacé par des noms de créatures fantastiques (manticore, hippogriffe, griffon, etc.). Ainsi, un commandant est connu sous le titre d'Ancienne gorgone de magnificence. Rares sont ceux n'appartenant pas à l'ordre qui peuvent comprendre le système de grades des Gardiens. Un fait qui explique le dicton paysan : « Aussi effarant qu'un titre de Gardien », dicton employé quand quelqu'un veut paraître plus important qu'il ne l'est.

Le schisme

L'ordre a été victime des récentes guerres et de leur sinistre dénouement : il s'est scindé en deux, les traditionnels chevaliers de la Garde d'un côté et les chevaliers du Saint Office de l'autre. Les Gardiens restent tels à ce qu'ils étaient. Ils continuent à patrouiller aux frontières et à protéger les habitants des assauts des nomades des steppes.

Les Officiants, cependant, se sont apparemment affranchis des rites traditionnels de l'ordre. Ils se regroupent souvent en petits groupes d'éclaireurs qui s'aventurent dans le Geoff conquis (et, jusqu'à récemment, dans Stérich). Les chevaliers du Saint Office ont laissé de côté leur haine ancestrale envers les peuplades de l'ouest en échange d'un profond dégoût pour les humanoïdes qui ont provoqué tant de désordre sur leurs terres natales au cours de cette dernière décennie. Ils ont juré d'exterminer jusqu'à la dernière de ces immondes créatures, où qu'ils puissent les trouver et par n'importe quelle méthode que ce soit. Ils n'hésitent donc pas à tendre des embuscades, ce qui est interdit par les Douze préceptes. On a également vu des Officiants battre en retraite sur un champ de bataille quand les choses tournaient mal pour eux. Voilà qui est en totale contradiction avec les commandements des Douze préceptes.

Beaucoup de Gardiens méprisent les lâches tactiques des Officiants et les accusent de tourner le dos aux préceptes de leur ordre. Certains Officiants taxent les membres de la Garde de « vieux bornés » qui ne comprennent pas que les enseignements d'Az-

Les Douze Préceptes

Adresse-toi à chaque chevalier par son titre pour que nous puissions nous souvenir du respect et de l'honneur que l'on doit à chacun.

Obéis en toute chose aux chevaliers qui te sont supérieurs.

Laisse la magnificence de tes armes et de ton armure proclamer notre valeur et notre détermination aux yeux du monde

Respecte l'honneur de notre ordre avant ton propre honneur; respecte notre ordre plus que nos vies.

Apporte ton aide à ceux qui sont dans le besoin, comme à un ami chevalier ; sois charitable avec l'ignorant ou l'idiot même s'il faute mais ne tolère aucune insulte à ton honneur de la part de ceux qui n'ont pas de telles excuses.

Chaque jour, en te levant, consacre-toi tout entier à notre ordre et remémore-toi les Douze et les Sept que nous avons juré de défendre même au prix de notre vie

Ne renie jamais un serment que tu as fait. Ne fais jamais un serment que tu sais ne pouvoir respecter

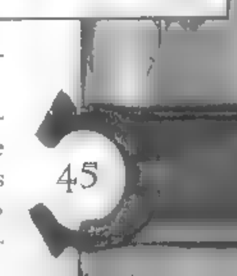
Combats l'ennemi avec détermination pour qu'il sache à qui il doit son tragique destin; ne tends jamais d'embuscade et ne te laisse jamais aller à user de basses ruses pour triompher d'un ennemi.

Sache épargner ceux qui le méritent et échanger des prisonniers avec honneur.

Ne laisse jamais la lâcheté souiller un ordre que tu as reçu; une fois l'ennemi attaqué, qu'il tombe sous ton épée ou tombe sous la sienne

Ne refuse jamais une trêve ou des pourparlers honorables

N'abrite jamais parmi nous quiconque violerait, ignorerait ou déshonorerait notre code



marender ne peuvent perdurer que s'ils adaptent aux réalités de l'époque actuelle. Le ressentiment qui existe entre certains membres des deux ordres est tel que, lorsqu'ils se rencontrent il n'est pas rare que cela dégénère en conflit, au grand désarroi des gens que les deux ordres ont juré de protéger.

Pour des raisons qui ne sont pas encore très claires, même pour les chevaliers, les chefs des deux ordres ont juré de se soutenir mutuellement et ont ordonné à leurs membres de coopérer les uns avec les autres. Encore plus déroutant, pour les protecteurs et pour les protégés, est le fait que les deux ordres partagent le même système hiérarchique et le même blason. Cependant, on peut faire la différence entre leurs membres grâce à leur attitude. Les observer ou discuter avec eux pendant un bref moment est nécessaire pour déterminer si on s'adresse à un Gardien ou à un Officiant. Le premier se conduit et se bat selon les principes de son code tandis que le second a une attitude beaucoup plus désinvolte.



Pour se joindre aux chevaliers de la Garde, un postulant doit se rendre en personne dans la forteresse du Grand wiverne impérial. Le candidat idéal est originaire de la vallée du Sheldomar mais il y a des exceptions, surtout après la Grande guerre qui a fait payer un lourd tribut aux habitants de nombreuses nations. Une escouade d'élite de chevaliers, choisis par le Grand wiverne impérial, est chargée d'étudier la demande des postulants et de choisir ceux qui pourront être admis. Les tests préliminaires sont exactement ceux auxquels on peut s'attendre dans une confrérie militaire : des épreuves de combat qui confrontent le postulant à une série d'adversaires Dans l'ancien temps, les Gardiens avaient tendance à préférer des épreuves basées uniquement sur les compétences de combat mais, aujourd'hui, ils admettent le fait que les meilleurs postulants à la chevalerie peuvent posséder des compétences non militaires susceptibles d'être également utiles. L'ordre a ainsi concocté des rituels préliminaires qui permettent de tester la valeur d'un postulant dont les principales compétences ne sont pas en rapport avec le combat : discrétion, magie et même le chant.

Les postulants qui réussissent les premières épreuves ont la permission de rester dans la forteresse tandis que les chevaliers chargés du recrutement peaufinent les détails des épreuves de confirmation qui devront s'adapter aux competences des candidats. Une fois que ceci est fait, les postulants passent trois jours consécutifs en compagnie de Gardiens qui leur enseignent les Douze préceptes ainsi que leur histoire et leur signification. Le rituel de confirmation s'effectue seul. Il s'agit généralement d'une mission solitaire simple et rapide comme traquer et tuer un monstre maléfique, ou complexe et longue comme rassembler tous les ingrédients d'une potion magique très rare, ingrédients se trouvant dans des territoires occupés par l'ennemi. En remplissant sa mission, le postulant devra prouver du mieux possible, qu'il adhère entièrement aux Douze préceptes. Les chevaliers chargés du recrutement, observent le candidat grâce à des moyens magiques. Ils évaluent ses performances. Ils n'interviennent jamais quelles que soient les circonstances. Le candidat ne peut attendre aucune aide de leur part pendant toute la durée de l'épreuve. Il arrive que des candidats meurent au cours de ce rituel de confirmation et, même si l'ordre regrette leur mort, ils maintiennent que le fait qu'ils aient échoué prouve qu'ils n'étaient pas dignes d'entrer dans l'ordre. Un candidat est libre d'abandon-

ner à tout moment son rituel de confirmation simplement en annonçant qu'il retire sa candidature à la chevalerie. Ceux qui renoncent ne seront ni inquiétés, ni méprisés par les Gardiens. Après tout, tout le monde ne peut devenir chevalier. Par contre, ils ne peuvent postuler une seconde fois.

Les chevaliers protecteurs du Grand royaume

« Mon bon monsieur, vous m'empêchez d'accomplir mon devoir sacré : écartez-vous ou tirez votre épée. »

Débâcle morale. Éthique corrompue. Honneur bafoué. C'est ce que combattent les chevaliers protecteurs et, pour éradiquer de tels maux, l'ordre et ses chevaliers font preuve d'un zèle fanatique. Les chevaliers pensent qu'ils sont les seuls à se dresser entre le monde et sa ruine par de terribles adversaires et qu'ils ne peuvent réussir qu'en restaurant la gloire de ce qui a été perdu.

De tous les ordres de chevalerie dans l'histoire du monde, aucun n'a été aussi grand que les fameux chevaliers protecteurs du Grand royaume. Ils étaient autrefois plusieurs centaines mais ils ne sont plus aujourd'hui que quelques-uns à avoir survécu, pas plus de deux douzaines. Au cours de leur longue histoire, ils ont été de formidables guerriers dont la réputation d'honneur et de courage n'avait pas d'égale. Ils sont devenus le modèle d'innombrables ordres de chevalerie qui se sont créés à leur suite pour les imiter. Leur légende est encore présente dans la culture de toutes les provinces qui constituaient autrefois le Grand royaume. L'ordre avait ceci d'unique que ses membres obtenaient leur place par des épreuves de compétence et de bravoure. Personne ne pouvait acheter sa place parmi eux et une position au sein de l'ordre se méritait. Il y avait parmi eux aussi bien des serviteurs d'Héronéus que d'Hextor et, bien qu'ils soient rivaux, il y avait rarement d'affrontements mortels.



Le but de cet ordre était que le Grand royaume soit uni sous la bannière d'un noble monarque. Hélas, ces grands idéaux ne durèrent pas longtemps et l'ordre déclina, accélérant la chute du Grand royaume jusqu'à ce qu'il ne soit plus que l'ombre de lui-même et se désintègre. Aujourd'hui les chevaliers protecteurs s'accrochent désespérément à l'espoir que le retour du Grand royaume sauvera le monde de son état actuel d'effondrement moral et qu'il ramènera l'ordre, la paix et la prospérité à ses sujets.

Pour atteindre ce but, la première chose qui importe aux chevaliers est de se comporter en fonction de ce qu'ils savent encore du code d'honneur de leurs prédécesseurs. Ils attendent des autres qu'ils suivent leur exemple. La seconde partie de leur plan, la plus dangereuse, consiste à défier les créatures, les individus et même les institutions qu'ils considèrent comme responsables du déclin de la civilisation. Enfin, ils veulent trouver un descendant légitime du dernier monarque du Grand royaume et le remettre sur le trône de cette nation aujourd'hui disparue.

Ce dernier objectif est loin de pouvoir être atteint de manière certaine. Les chevaliers ignorent exactement où trouver un tel individu ! Certaines rumeurs circulent au sein de l'ordre faisant état du fait que le chef de l'ordre aurait découvert un indice capital qui lui permettrait d'identifier l'héritier du trône et qu'il orienterait les missions de ses chevaliers pour atteindre cet objectif.

Les chevaliers protecteurs du Grand royaume sont concentrés à Ratik, pour la plupart des réfugiés de la Marche aux ossements, où Clément était un puissant membre de l'ordre. Ils résidaient autrefois à Parle-Fort mais maintenant ils erreraient dans le royaume d'Ahlissa. Certains chevaliers se cachent dans Grand-bois et dans la forêt Adri et d'autres ont rejoint la Ligue de fer ou ont trouvé refuge sur les terres de Cranden. Avec la disparition apparente d'Ivid vin Rauxes après la grande guerre, certains s'attendent à voir émerger les chevaliers protecteurs de leur état dormant et se montrer plus actifs pour restaurer le Grand royaume.

Aujourd'hui, les chevaliers protecteurs pratiquent ce qu'ils pensent être une représentation fidèle du code de la chevalerie. Leur éthique, bien que très simple en théorie, peut être assez difficile à appliquer dans certaines conditions.

- Défends l'honneur et la réputation du Grand royaume jusqu'à ton dernier souffle. Ne tolère ni le manque de respect, ni la moquerie envers ton statut

et envers le Grand royaume. Par la force des armes fais prendre conscience de son erreur à celui qui voudrait ridiculiser la plus noble et la plus honorable des nations ou son ordre de chevalerie. Il vaut mieux mourir au service du Grand royaume et de l'ordre que de subir de telles indignités.

- Défends ceux qui ne peuvent se défendre eux-mêmes. Prends le parti des faibles et des désespérés et apporte ton soutien à ceux qui sont dans le besoin. Ne permets pas aux plus forts de tirer avantage des plus faibles et ne te laisse pas entraîner sur cette voie déshonorante.
- Fais preuve d'honneur et de vérité dans chacune de tes transactions et dans ton comportement. Que personne ne puisse dire que tu as menti, car le mensonge corrompt les fondations mêmes de notre nation. Que ta parole t'engage pour que tous puissent savoir que tes serments, tes actes et tes intentions sont les mêmes. Ne donne à personne l'occasion de douter de tes vœux ni de ton honneur.
- Combats le mal où qu'il se trouve et lutte contre le chaos avec ton épée et ton corps. Apporte le châtiment à ceux qui font le mal.
- Sois loyal envers les dirigeants de l'ordre et obéis à leurs commandements en tout point. Sache t'unir face à l'adversité et combattre avec tes compagnons chevaliers pour pouvoir venir à bout de n'importe quelle épreuve et remporter n'importe quel défi. Ce n'est que par l'union et la détermination que le futur de notre Royaume prévaudra.

Aspirer à des idéaux aussi élevés est facile, mais les respecter dans sa vie de tous les jours ne l'est pas. Quoi qu'il en soit, c'est un défi que doivent relever tous les jours les chevaliers protecteurs (et, quelquefois, l'adversité ébranle ces convictions et rend cette épreuve beaucoup plus difficile.)

Pour se joindre aux chevaliers protecteurs, un postulant doit d'abord prouver sa valeur par des prouesses au combat. Une fois par an, les chevaliers organisent une grande réunion dans un endroit tenu secret pour que leurs ennemis ne les découvrent pas. Il est donc difficile pour un postulant de se présenter mais le fait de découvrir où se tiendra cette réunion et de s'y rendre sans être suivi est déjà un signe que ce candidat pourrait peut-être se joindre à eux. La réunion dure plusieurs jours et c'est l'occasion de nombreuses prouesses martiales. Les concurrents s'affrontent au cours de joutes, de combats de lutte, de combats singuliers, de concours d'haltérophilie, de tirs à l'arc et d'équitation. Les blessures sont assez fréquentes mais il est rare qu'elles soient mortelles. Le but de ces épreuves n'est pas de tuer mais de faire la preuve de sa valeur.

Toutefois, le chevalier protecteur doit être plus qu'un simple soldat : son existence doit être une lueur d'espoir pour ceux qui désirent le retour du Grand royaume ainsi que pour ceux qui aiment la bonté et l'ordre. À cette fin, les candidats doivent faire autre chose que démontrer leurs prouesses martiales. N'importe quelle brute, après tout, peut utiliser une épée ou lancer une hache. Les postulants doivent donc faire preuve d'honneur, d'obéissance, de compassion et de sagesse. C'est pour cette raison que la manière dont un candidat se comporte durant les tests de compétences et pendant toute la durée de la réunion, est aussi importante que ses succès aux épreuves. Par le passé, les chevaliers ont sélectionné un candidat dont les prouesses au combat étaient prometteuses à défaut d'être maîtrisées, mais son comportement était le reflet des idéaux de l'ordre. « On peut apprendre à quelqu'un l'art de l'épée, mais l'honneur ne peut être enseigné » est la devise de beaucoup de chevaliers au cours de cet événement.

Seule une poignée de candidats, s'il y en a, est sélectionnée chaque année. Celui qui accepte cette invitation est immédiatement confié aux bons soins d'un chevalier protecteur qui sera son tuteur, son guide et son compagnon pendant un an et un jour. Pendant toute cette période, ils sont inséparables. Où qu'aille le chevalier le plus âgé, le jeune le suit. Ils accomplissent tous deux leurs devoirs et relèvent les défis que leur a confiés l'ordre. Après cette période d'entraînement, le chevalier le plus âgé doit dire au conseil si son protégé est digne d'entrer dans l'ordre ou non. Il est très rare que l'on refuse la recommandation d'un chevalier. Le seul cas connu fut une affaire où l'ordre suspectait (à raison, vue la suite des événements) que le chevalier le plus âgé était contraint par magie de parler en faveur de son candidat. Les chevaliers nouvellement promus assistent à une brève cérémonie durant laquelle ils reçoivent l'accolade qui fait d'eux des membres de l'ordre.

Les poings d'Hextor

« La Force fait la loi. Elle permet aussi de bien vivre. »

Il arrive souvent que même le plus tyrannique des despotes voie son pouvoir mis en question et qu'il ne puisse pas triompher de ce danger avec sa seule armée. Les invasions humanoïdes, les insurrections organisées et même les révoltes de paysans ont renversé plus d'un monarque qui n'avait pas la capacité de restaurer l'ordre. Fort heureusement, on peut en y mettant le prix faire appel à de l'aide. S'il en a les moyens, un tyran peut engager quelques-uns des mercenaires les plus violents que l'on puisse connaître : les poings d'Hextor.

Créés et soutenus par l'église d'Hextor, les poings d'Hextor font partie de ce clergé. Ils servent le Fléau de guerre en combattant uniquement pour des causes ayant l'approbation des prêtres d'Hextor. Étant donné qu'ils sont renommés aussi bien pour leur brutalité que pour leur absolu respect des accords passés, ceux

qui veulent engager les poings d'Hextor doivent être extrêmement prudents en rédigeant les termes de leur embauche sous peine d'être victimes d'un malentendu. (Un désaccord célèbre entre les poings d'Hextor et un employeur vit les mercenaires se retirer brutalement du champ de bataille à un moment crucial, laissant leur ancien employeur à la merci de ses adversaires.)

Ceux qui veulent engager les poings d'Hextor doivent contacter l'église d'Hextor et exposer la nature de leur demande qui doit être examinée par les prêtres de la Discorde. Généralement, un futur employeur doit démontrer que le combat que devront entreprendre les poings d'Hextor sert ou n'est pas en contradiction avec les dogmes d'Hextor. Ceux qui désirent écraser des rébellions chaotiques, contrer les invasions sauvages des humanoïdes ou faire régner l'ordre dans des terres sauvages, constituent les employeurs types des poings d'Hextor. Plus le demandeur est tyrannique, plus sa requête a de chances d'être acceptée.

Un accord explicite est alors rédigé par l'église et signé par le plus haut prêtre de la région et l'employeur des poings d'Hextor. Ce dernier est prévenu qu'il doit honorer tous les termes du contrat pour éviter un conflit avec l'église d'Hextor et les poings d'Hextor. (Tous les employeurs qui l'ont emporté avec l'aide des poings d'Hextor n'ont pas toujours été satisfaits de leur victoire.)

Des employeurs qui violent un contrat non seulement en subissent les conséquences évidentes mais, en plus, ne pourront plus jamais engager les poings d'Hextor. Enfin, l'église réclame une dîme conséquente pour avoir loué ses guerriers les plus talentueux à la cause en question.

Le prix exact dépend des circonstances ce qui inclut les besoins immédiats de l'église, le nombre de poings d'Hextor requis, la nature du combat auquel il faut s'attendre (ils exigent moins d'argent pour des batailles concernant des causes qui plaisent à Hextor) et le danger représenté. Tout contrat qui peut conduire les poings d'Hextor à affronter l'église d'Héronéus a de fortes chances d'être accepté avec la plus grande célérité Si un employeur a de la chance et beaucoup d'argent, il peut espérer avoir à la tête des poings d'Hextor un patriarche-général, un combattant terriblement puissant.

Une fois engagés, les poings d'Hextor combattent avec une froide efficacité et sans aucune pitié. Ils poursuivent leur objectif obstinément avec une grande férocité qui leur vaut leur réputation de cruauté. Ils continuent à combattre jusqu'à la défaite de leur adversaire ou jusqu'à ce que leur contrat soit rempli ou caduc Les poings d'Hextor ne quittent jamais le champ de bataille pour une autre raison. Ils sont prêts à mourir au service du Champion du Mal. L'église d'Hextor attend de ses poings qu'ils l'emportent même dans les pires conditions et qu'ils emploient toutes les méthodes qu'ils estiment nécessaires pour remporter la victoire L'échec ne peut être toléré ce qui est certainement la principale raison pour laquelle les poings d'Hextor font preuve de tant de zèle. S'ils n'atteignent pas leur objectif, un sort pire que cette mort honorable les attend à leur retour au sein de l'église.

Devenir membre de cette infâme fraternité de mercenaires est tout aussi difficile que de les engager. Ceux qui veulent postuler doivent se rendre dans un temple d'Hextor et se présenter aux prêtres chargés

du recrutement. Obtenir une audience n'est pas très difficile mais ce qu'ils demandent est toujours très difficile et quelquefois fatal. Les prêtres d'Hextor n'ont nul besoin de petits bandits ou de simples brutes. Les candidats doivent faire la preuve de leur valeur au cours d'une série d'épreuves rigoureuses et parfois sadiques. Ces épreuves portent le nom de Jugement d'Hextor. Elles ont pour objectif d'éliminer ceux qui se montrent trop réservés et trop faibles. Le Jugement exige que le candidat se montre brutal et qu'il fasse souffrir ou mette à mort des victimes choisies par le clergé. L'église d'Hextor pense vraiment que le Jugement permet aux candidats de faire la preuve de leur résolution à devenir poings d'Hextor. De plus, il permet de démasquer les traîtres qui voudraient s'infiltrer au sein du culte pour l'espionner ou y semer le chaos. Plus d'un brave paladin ou cavalier a dû tomber le masque en refusant de participer aux massacres ou aux monstruosités réclamées pour devenir un poing d'Hextor. Ils ont préféré mourir plutôt que de bafouer leurs principes et leur code de moralité. Les détails sordides de ces épreuves sont laissés à la discrétion de chaque DM.

Une fois qu'un candidat a prouvé sa valeur au clergé, il entre dans le temple d'Hextor dans lequel il a brigué l'honneur de devenir un poing d'Hextor. Il y attendra la cérémonie d'admission. L'église d'Hextor n'accueille de nouveaux membres qu'à certaines périodes de l'année qui correspondent aux jours saints de leur divinité. Le postulant doit attendre dans le temple jusqu'à la cérémonie. Il n'a pas le droit d'en sortir, même pour aller dans la cour du temple, sous peine de mort.

En attendant leur admission, ils passent leurs journées à apprendre les dogmes d'Hextor et à accomplir toutes les tâches dégradantes que les prêtres leur imposent (ce qui est une nouvelle preuve de leur dévotion envers Hextor).

Quand arrive le jour de l'admission, les prêtres réunissent les postulants et les conduisent sur le lieu de la cérémonie qui est souvent un endroit isolé à quelque distance du temple. Certains des plus grands et des plus prospères temples d'Hextor organisent ces cérémonies dans leurs murs (généralement dans les profondeurs, pour étouffer le bruit de la cérémonie). On dit que la cérémonie d'admission est si cruelle et si inhumaine qu'elle change à tout jamais l'aspect des participants. Ceux qui survivent deviennent des poings d'Hextor. On parle à voix basse, et en jetant des regards paranoïaques alentour, de sacrifices humains, de meurtres rituels et d'orgies sanglantes si atroces que ce que font les poings d'Hextor sur un champ de bataille ne serait rien à côté. Cependant, puisque les poings et le clergé d'Hextor n'ont pas le droit de parler de la cérémonie à quiconque ne fait pas partie de cette religion, on n'en connaît pas les détails. Les seuls indices que nous ayons à ce sujet sont ceux qui sont évidents: les candidats qui survivent en sortent avec des hideuses cicatrices sur le visage, le cou et les bras. Cicatrices qui demeurent également sans explication de la part de ceux qui les portent bien que, lorsqu'on interroge un poing d'Hextor à leur sujet, l'expression de son visage soit un mélange de peur et de fierté.

Les ravageurs

« Vos suppliques me rendent encore plus furieux. »

Il est heureux pour les régions les plus civilisées du monde que le nombre total de ravageurs, un groupe de maraudeurs féroces, reste assez limité. Ils ne sont pas plus d'une centaine. Cependant, ces tueurs compensent en férocité leur faiblesse en nombre. Se rassemblant en petits groupes de trois à deux douzaines de membres, ils frappent sans prévenir, s'abattant sur des petites villes, des villages et des hameaux et, quelquefois, sur des fermes ou des caravanes. Leurs exactions violentes sont d'autant plus horribles qu'ils ne semblent animés que par la soif de mutiler et de tuer plutôt que par le pillage et le kidnapping ou toutes autres raisons plus compréhensibles (mêmes si elles sont répréhensibles).

Les ravageurs font souffler sur leurs cibles un cyclone de mort et de destruction qui semble totalement irrationnel. Leurs attaques sans merci sont souvent prises à tort pour des raids de bandits ou de brigands jusqu'à ce qu'on puisse identifier les tatouages qu'ils portent sur le visage. À ce moment-là leurs victimes terrifiées savent qu'elles ont affaire aux ravageurs mais il est déjà trop tard. Le massacre a déjà commencé et les défenseurs doivent protéger leur vie mais aussi leurs biens.

Ceux qui ont survécu aux attaques des ravageurs sont rares mais il arrive que quelqu'un en réchappe par pure chance. Ils témoignent tous du fait que les tueurs combattaient avec un tel enthousiasme que cela confinait presque au sadisme. Mais rien ne pou-



vait expliquer qu'ils se livrent à de tels massacres. Quelques survivants affirment que leurs communautés ont tenté de se rendre sans que cela ne change en rien l'attitude des ravageurs. On dit qu'ils repartent du lieu de leur crime aussi rapidement qu'ils y sont arrivés, en ne laissant derrière eux que la mort, le désespoir et la dévastation. En fait, certains pensent que le fait de répandre la terreur est le principal objectif des ravageurs car il arrive souvent qu'ils laissent derrière eux des trésors et des objets de valeur.

Qui sont les ravageurs ? Telle est la question que se posent toutes leurs victimes qui ont survécu ainsi que de nombreux nobles ou monarques dont les terres ont eu à subir leurs assauts. Si certains le savent ou disposent de quelques informations sur ces tueurs, ils n'en disent rien. (Le fait de parler pourrait leur valoir d'être réduits au silence par les ravageurs.)

Les ravageurs ne font confiance à personne hors de leur groupe et on pense, au vu de leurs actes, qu'il est rare qu'ils se fassent confiance entre eux. Le peu qu'on sait à leur sujet n'a jamais permis de sauver une communauté de leurs assauts. Certains seigneurs et nobles héros ont envisagé de s'infiltrer dans leurs rangs, mais il semble certain qu'un tel plan n'a aucune chance de réussir jusqu'à ce que quelqu'un sache quelles sont les motivations de ce groupe. Tenter d'espionner les ravageurs de l'intérieur serait particulièrement dangereux pour ceux qui essaieraient mais certains peuvent estimer que le jeu en vaut la chandelle si cela permet d'arrêter ces tueurs ou tout du moins de les combattre. Réussir mériterait sans aucun doute une récompense des plus spectaculaires.

Certains disent que les hommes et les femmes qui se joignent aux ravageurs le font car ils ne respectent plus la vie et cela semble vrai. La haine, la méchanceté et la violence dont ils font preuve vis-à-vis des gens semblent être au cœur de leurs croyances et de leur comportement, mais les raisons qui expliquent ce fait sont encore plus sinistres. Les ravageurs ne sont rien de moins que les instruments d'Érythnul, le dieu du Massacre, que l'on appelle quelquefois « Légion ». Certains des actes les plus maléfiques et les plus odieux que ce monde ait jamais connus ont été accomplis par les ravageurs et tous ont été perpétrés au nom d'Érythnul. Parmi les ravageurs, on peut trouver certaines des personnes les plus viles et les plus irrécupérables possibles. Les soldats qui ont trahi leur pays et qui ne cherchent que le profit, les kidnappeurs qui tuent leurs victimes après avoir touché une rançon, ceux qui ont perpétré des massacres de masse et dont les crimes sont trop immondes pour être mentionnés ; tous ceux-là sont les candidats idéaux pour propager le message de chaos et de destruction d'Érythnul et ils sont donc acceptés au sein des ravageurs. Ces derniers servent leur maître en semant la panique, la méchanceté et la laideur où qu'ils aillent. Ils frappent au hasard, tuant, mutilant, pillant et détruisant tout ce qu'ils trouvent. Ils ne laissent derrière eux que chaos et horreur. Seuls les ravageurs peuvent savoir s'il y a un but à leurs terribles agissements.

Puisqu'ils seraient traqués et mis à mort s'ils se révélaient, les ravageurs n'ont pas de base fixe. De plus, la plupart des lieux où l'on révère Érythnul sont cachés pour la même raison. Les plus grandes communautés ont quelquefois un petit culte de ce dieu caché quelque part dans les recoins les plus sordides de la ville Ces rares endroits servent, à l'occasion, de refuge pour les ravageurs.

Les groupes de ravageurs sont des nomades qui établissent des campements provisoires dans les régions les plus sauvages et où ils planifient leurs raids. Ils entrent occasionnellement dans des villes et des cités où ils savent pouvoir trouver un temple secret dédié à leur dieu. Mais ils le font toujours de manière clandestine pour éviter d'être reconnus. C'est lors de telles occasions, que les ravageurs reçoivent du ravitaillement et des équipements de leur clergé local. Quelquefois ces prêtres leur confient des affectations auprès de personnes ou de lieux auxquels Érythnul accorde son attention. Ceux qui ont le malheur de tomber sur un camp de ravageurs subissent le même destin que leurs victimes : la Divinité du Massacre ne fait aucune exception, pas plus que ses serviteurs.

Cette vie de secret, vouée à rester dans les terres sauvages et à garder un profil bas, rend extrêmement difficile le fait de pouvoir localiser les ravageurs. Non seulement pour leurs adversaires mais aussi pour ceux qui veulent se joindre à eux. Trouver les ravageurs et survivre suffisamment longtemps pour attirer leur attention sur le fait qu'on veut se joindre à eux sont deux entreprises très différentes. Le faible nombre de ravageurs témoigne du fait que ces deux tâches sont extrêmement difficiles. Bien que certains parlent de groupes de ravageurs kidnappant de nouvelles recrues dans des villages reculés ou volant des jeunes enfants pour en faire des ravageurs, ces rumeurs ne sont pas fondées. Ils n'ont nul besoin d'avoir recours à de telles mesures pour obtenir de nouvelles recrues. C'est bien triste, mais ils savent que leur infamie est telle qu'elle attire ceux qui ont le même état d'esprit, ceux qui estiment que ce que font les ravageurs est un mode de vie qui leur convient.

Les vengeurs écarlates dans votre campagne

À première vue, il semblerait qu'un DM qui veuille intégrer dans sa campagne les vengeurs doive également intégrer le Clan immaculé (et réciproquement). Mais l'un des deux clans peut être utilisé sans l'autre. Dans le cas des vengeurs écarlates, il suffit de changer sa rivalité avec le Clan immaculé avec une autre organisation, une créature ou une personne plus adaptée à votre campagne. Vous pouvez, par exemple, choisir une cité, une nation ou une race que les vengeurs écarlates haïssent. Cette organisation peut avoir pour but de détruire les derniers descendants d'un roi nain qui les a trahis par le passé. Les secrets des vengeurs écarlates peuvent avoir été dérobés par une guilde de voleurs ou une cabale de sorciers et le clan n'aura de cesse d'essayer de récupérer ce qui est sien et jusqu'à ce qu'il ait puni les voleurs de la manière la plus sinistre qui soit. Les vengeurs écarlates peuvent même entretenir une rivalité avec les membres d'une autre classe de prestige, tels que les archers-mages, les gardiens du savoir, les ravageurs ou les poings d'Hextor. Il vous faut simplement déterminer la nature exacte de cette inimité entre les deux groupes et appliquer les modifications appropriées.



Quand un postulant entre en contact avec un groupe de ravageurs et qu'il déclare son intention de se joindre a eux, la première chose qu'ils font est généralement d'attaquer en masse. Si le nouveau venu tient suffisamment longtemps (entre 3 et 10 rounds selon la taille du groupe et la mentalité du chef), il gagne le droit d'essayer de devenir l'un d'eux. Dans le cas contraire, il n'y gagne qu'une sépulture. Puis, le groupe choisit au hasard l'un d'entre eux pour affronter le postulant en combat singulier. Tous les coups sont permis sauf l'utilisation de sortilèges, car les ravageurs pensent qu'on doit se tailler une place par la force brute uniquement. Si le nouveau venu l'emporte, le combat est toujours à mort, il est accepté au sein des ravageurs. Il ne lui reste qu'à subir la dernière partie de son initiation : le Sacrifice du Feu.

Tandis que le candidat attend à genoux, priant Érythnul d'emplir son cœur de haine et de méchanceté, les autres membres du groupe capturent une victime pour le sacrifice (de préférence un humain, bien qu'un nain, un elfe, un gnome ou un halfelin fasse aussi l'affaire). Le futur ravageur doit sacrifier la victime selon les rites maudits d'Érythnul, ce qui implique une saignée et le fait de brûler vive la victime. Après ce rituel et cet acte horrible, on applique une série de tatouages effrayants sur le visage du postulant. Tatouages qui le désignent à vie comme étant un ravageur. Une fois la cérémonie commencée, les deux seules issues possibles restent devenir ravageur ou la mort.

Note : rejoindre les ravageurs signifie laisser derrière soit tout ce qui est bon et décent. Il n'y a pas de retour en arrière possible ni de rédemption. Ceux qui rejoignent leurs rangs doivent être préparés à participer pleinement à toutes leurs missions divines ou être détruits de la main même de leurs compagnons. Les ravageurs sont plus indiqués dans une campagne n'ayant pas déjà une atmosphere lourde et sinistre, leur présence pouvant conduire à une telle situation.

Les vendettas

La soif de vengeance peut faire partie de l'histoire d'un personnage existant. Les vendettas engendrent aussi des problèmes si elles ne sont pas contrôlées. Une soif éternelle de vengeance peut par exemple, rendre difficile de trouver une raison valable pour laquelle un personnage voudrait se joindre et coopérer avec le reste du groupe. Il faut se poser certaines questions avant de permettre à un joueur lié aux vengeurs écarlates de rejoindre un groupe d'aventuriers : pourquoi a-t-il intérêt à se joindre à ce groupe d'aventuriers ? Qu'est-ce que cela lui apporte de les accompagner ? Pourquoi ne fait-il pas autre chose qui serait plus profitable pour atteindre le but que s'est fixé son clan ?

Heureusement, la présence d'un vengeur écarlate dans un groupe d'aventuriers peut être facilement expliquée. Il se peut que l'activité du groupe (combattre des monstres dans les profondeurs de la terre) puisse rendre plus puissant le vengeur écarlate s'il y participe et survit. Ainsi il pourra beaucoup mieux servir les intérêts de son clan. Il se peut aussi que le groupe d'aventuriers envisage d'acquérir un trésor particulier susceptible de s'avérer très utile pour les vengeurs écarlates afin de détruire leurs ennemis. Les vengeurs écarlates peuvent alors participer à l'aventure pour tenter de s'emparer de cet objet ou pour essayer de convaincre le groupe de les aider dans leur cause

Les DM sont encouragés à rendre le rite d'initiation des ravageurs aussi répugnant, immoral et difficile physiquement que possible

Les vengeurs écarlates

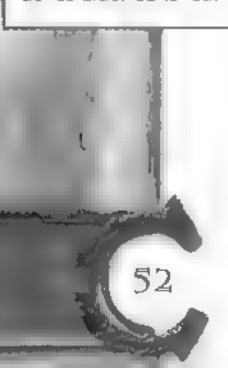
« Nous ne vivons que pour la vengeance »

Les vengeurs écarlates n'existent que pour une seule raison : la vengeance. On raconte qu'ils ont été victimes d'une grave injustice, il y a tres longtemps, injustice provoquée par leurs ennemis héréditaires, les membres du Clan immaculé. Le déshonneur et l'outrage dus à cette injustice sont ancrés profondément dans l'esprit des vengeurs écarlates depuis que le Clan immaculé a volé leur savoir secret sur le *ki*. Chaque membre des vengeurs doit porter ce fardeau aussi longtemps qu'il vit et faire de son mieux pour éradiquer le Clan immaculé.

L'histoire des vengeurs écarlates affirme que le clan a découvert l'existence du *ki*, il y a des siècles, et qu'il travaille depuis à parfaire sa compréhension. Ils croient que le *ki* est une énergie présente en chaque être vivant. La plupart de leurs entraînements ont pour but de comprendre et d'apprendre à utiliser le *ki* et les effets qu'il produit sont des plus impressionnants. Les vengeurs écarlates sont entraînés et endoctrinés dans des petits temples bien cachés, que ce soit dans des secteurs peuplés ou déserts. Le temple principal est situé au cœur d'une grande forêt. Les détails de leur histoire et de leurs pouvoirs *ki* sont laissés à l'appréciation des DM.

La plupart des vengeurs écarlates naissent ainsi. Presque tous partagent des liens de parenté. Certains membres de la famille étudient très tôt la science du *ki*, surtout s'ils démontrent une quelconque affinité avec ce pouvoir. D'autres doivent attendre d'atteindre l'âge de la maturité. D'autres encore ne bénéficieront jamais de cet apprentissage mais on attend d'eux qu'ils s'occupent d'autres tâches nécessaires à la survie du clan.

Il est arrivé que le clan accepte d'entraîner des étrangers mais cela ne peut se produire que lorsque ces étrangers rendent un très grand service au clan. Ceux qui bénéficient de cet honneur doivent utiliser leurs capacités pour aider les vengeurs écarlates à se venger de leurs ennemis et donc devenir membres du clan. Ceux qui abusent de cette formation ou s'en servent pour des objectifs contraires à ceux du clan, se retrouvent la cible d'une vendetta personnelle



CHAPITRE 4 : LE JEU DANS LE JEU

Dans ce chapitre, nous vous présentons plusieurs manières qui permettent aux joueurs et aux DM de tirer avantage des règles en cours de partie. Les conseils et les règles additionnelles ci-dessous permettent de clarifier certains aspects du jeu.

ÊTRE CE QUE VOUS POUVEZ ÊTRE

« La plupart des batailles sont remportées avant que le premier coup ne soit donné. Votre intelligence est votre meilleure arme. »

— Ambre.

Un des aspects les plus intéressants de *D&D* reste sa souplesse. N'avez-vous jamais désiré avoir plus de classes de personnages pour jouer le guerrier ou le moine que vous désirez ? Peut-être voulez-vous jouer un guerrier qui gagne son or grâce à la piraterie plutôt qu'en pillant des donjons ou un moine qui attaque les caravanes du désert plutôt que de rester dans son monastère. Vous pouvez modifier vos personnages, sans nécessairement avoir besoin de créer une nouvelle classe de personnages, grâce aux spécialisations des caractéristiques et à une sélection judicieuse de vos dons et compétences. Certains rôles abordés ci-dessous ont le même nom que certaines classes de prestige du chapitre 2. Les informations et les choix présentés ci-dessous offrent une autre manière de progresser pour ceux qui ne peuvent attendre que leurs personnages remplissent les conditions exigées par ces classes.

Duelliste

Il se peut que le fait d'aller chercher fortune dans les donjons ténébreux et combattre des dragons avec votre hache de bataille ne soit pas votre tasse de thé. Peut-être préférez-vous vous balancer à des chandeliers, combattre dans le style Florentin ou échanger des plaisanteries avec vos amis dans un contexte un peu plus sophistiqué. Comment créer un tel héros ? Lisez la suite.

Rôle en aventure

L'intelligence du duelliste est aussi affûtée que sa lame, et plus particulièrement quand il se bat sur son terrain. Le duelliste se retrouve souvent en première ligne des activités d'un groupe et sert souvent de porte-parole. Selon la situation, son style peut s'avérer un avantage aussi bien qu'un inconvénient pour ses compagnons, mais il est évident que son charme et ses compétences à l'épée font de lui un allié précieux quand les aventuriers quittent les donjons pour aller en ville.

Valeurs de caractéristiques

Votre meilleure amie est votre Dextérité. Les duellistes préfèrent troquer certaines protections contre la vitesse, il vous faut donc être prompt à l'attaque et rapide en défense. Quand vous ne pouvez éviter les coups de vos ennemis, une bonne Constitution est utile. Puisque votre charme et votre sagacité peuvent faire la différence entre le fait d'entrer dans la cour du roi ou d'être jeté dans les donjons d'un château, un bon Charisme est la marque d'un bon duelliste.

Compétences et dons

Le duelliste est plus à son aise dans les grandes villes mais cela ne signifie pas que ses camarades n'ont pas besoin de lui dans les terres sauvages ou dans les donjons. Le duelliste doit donc apprendre des compétences variées qui puissent lui permettre aussi bien de charmer une jeune femme que de combattre un ours-hibou.

Compétences

Acrobaties (Dex), Bluff (Cha), Connaissance (Int), Diplomatie (Cha), Équilibre (Dex), Équitation (Sag), Escalade (For), Langage secret (Cha), Saut (For).

Dons

Ambidextrie, Arme en main, Attaque éclair, Attaques réflexe, Botte secrète, Combat en aveugle, Esquive, Expertise du combat, Parade « main-gauche », Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Souplesse du serpent.

Moines guerriers de Shao Lin

Les légendaires moines combattants étaient réputés aussi bien pour leurs prouesses martiales que pour leur recherche de la paix intérieure et de l'éveil cosmique. Bien qu'ils restassent cloîtrés dans des monastères, ces moines n'ignoraient pas le monde extérieur, comme de nombreux ordres ecclésiastiques. Ils suivaient avec intérêt les développements politiques et sociaux et s'en mêlaient quand cela servait leurs intérêts.

Rôle en aventure

Les moines guerriers ne quittent généralement pas la protection de leur monastère sauf si on a besoin d'eux. D'habitude, ils ne voyagent pas seuls. Quand les circonstances réclament qu'un moine voyage seul, il porte souvent un déguisement pour masquer son identité et sa profession. Un moine guerrier, au sein d'une équipe d'aventuriers, peut s'y trouver sous de faux prétextes et aider ou mettre des bâtons dans les roues à ces mêmes aventuriers, selon les instructions de son temple.

Valeurs de caractéristiques

Comme les représentants classiques de cette classe, les moines guerriers s'appuient principalement sur leurs scores de Sagesse et de Constitution. Un bon Charisme est également utile puisqu'ils devront souvent user de tromperie pour atteindre leurs buts.



Compétences et dons

Un moine guerrier doit posséder des compétences qui lui permettent de mener à bien les missions de son temple, sans pour autant attirer l'attention.

Compétences

Acrobaties (Dex), Artisanat (un au choix) (Int), Bluff (Cha), Connaissance (une au choix), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Équilibre (Dex), Fouille (Int), Perception auditive (Sag), Premiers soins (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Saut (For), Sens de la nature (Sag).

Dons

Ambidextrie, Attaque éclair, Attaque en rotation, Attaques étourdissantes supplémentaires, Combat à deux armes, Combat en aveugle, Contact douloureux, Coup de pied circulaire, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Interception de projectiles, Parade de projectiles, Poings fulgurants, Saut de la mante, Science du combat à mains nues, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Souplesse du serpent, Talent, Vigilance.

Gladiateur

Vous vivez pour le combat et pour survivre. Peut-être aimez-vous le grondement de la foule et les acclamations du public ou peut-être faites-vous ça pour l'argent ? Peut-être désirez-vous mettre à l'épreuve jour après jour votre force et votre courage dans un combat perpétuel contre la mort… ou peut-être êtes-vous un esclave, forcé de combattre pour amuser les autres jusqu'à ce que vous gagniez votre liberté ? Quelle que soit la raison, vous êtes un combattant professionnel qui doit combattre une horde d'ennemis tandis que des spectateurs vous acclament quand vous gagnez et vous conspuent quand vous perdez.

Rôle en aventure

Le gladiateur existe dans les sociétés où les combats publics sont appréciés soit par pur goût du sport, soit pour se débarrasser des individus indésirables. Le gladiateur qui se joint à un groupe d'aventuriers le fait pour une des deux raisons suivantes. C'est un homme libre qui combat dans l'arène pour l'argent et la gloire et qui peut faire ce qu'il veut de son temps libre. Ou il s'agit d'un gladiateur en fuite. Quelle que soit sa motivation, le rôle d'un gladiateur en aventure est de combattre. Il est généralement un des premiers à aller au contact et il se sert des compétences et des ruses qu'il a apprises dans l'arène pour contribuer à la victoire de ses compagnons.

Valeurs de caractéristiques

Comme cela est vrai pour la plupart des combattants qui passent leur temps au corps à corps, face à face avec l'ennemi, une bonne Dextérité et une bonne Constitution sont très importants pour survivre. Les méthodes de combat du gladiateur ont pour but principal d'infliger le plus de dégâts possible à un adversaire, même si le combat n'est pas à mort. En conséquence, une bonne Force aide le combattant à abattre ses adversaires plus rapidement grâce aux bonus aux jets d'attaque et de dégâts.

Compétences et dons

Il faut choisir des compétences qui augmenteront vos facultés de combattant et vous permettent de rester en vie surtout quand vous affrontez plusieurs adversaires dans une arène.

Compétences

Acrobaties (Dex), Crochetage (Dex), Dressage (Cha), Équilibre (Dex), Évasion (Dex), Intimidation (Cha).

Dons

Ambidextrie, Arme de prédilection, Attaque en puissance, Combat à deux armes, Combat en aveugle, Enchaînement, Endurance, Esquive, Expertise du bouclier, Passe-garde, Robustesse, Science du combat à deux armes, Science du combat à mains nues, Science du critique, Vision aveugle sur 1,50 m

Pirate

Tous les aventuriers ne passent pas leur temps à piller des donjons. Certains pillent des navires et attaquent des îles fortifiées ! Les pirates sont le fléau des routes commerciales maritimes, des lacs et même des grands fleuves.



Rôle en aventure

Les pirates sont des hors-la-loi. Ils vivent d'une manière considérée comme illégale par la plupart des grandes nations. Ils sont autant motivés par la liberté de vivre comme ils le souhaitent que par l'appât du gain. Pour certains, ce sont des criminels malfaisants et pour d'autres des individus épris de liberté.

Valeurs de caractéristiques

Il vous faut être fort et robuste pour survivre en tant que boucanier, vos priorités sont donc la Force et la Constitution. Votre Dextérité est aussi importante car le fait de porter une armure lourde dans ce genre de métier ne vous conduira qu'à la noyade

Compétences et dons

Les pirates sont à l'aise sur un bateau. Il faut donc choisir des compétences qui vous donnent un avantage en mer.

Compétences

Artisanat (construction de bateaux) (Int), Connaissance (canotage, cartographie, géographie, navigation, sens de la mer) (Int), Détection (Sag), Équilibre (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Profession (charpentier, pêcheur, constructeur de navires) (Int), Sens de l'orientation (Sag).

Dons

Ambidextrie, Arme de prédilection, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaques réflexe, Combat à deux armes, Enchaînement, Endurance, Esquive, Parade « main-gauche », Robustesse, Science du combat à deux armes, Science du combat à mains nues, Souplesse du serpent.



Nomade du désert

Guerrier semi-nomade survivant dans un environnement hostile, le désert, vous devez protéger votre peuple contre les nombreux dangers qui infestent un tel endroit, ce qui inclut les tribus rivales et d'horribles monstres. Vous faites ce qu'il faut pour survivre, y compris attaquer les campements des autres tribus du désert ainsi que les villes oasis qui offrent le plus grand trésor qui soit : l'eau.

Rôle en aventure

Dans cet environnement, vous endossez souvent le rôle de guide et de protecteur pour ceux qui ont mérité votre confiance, que ce soit pour de l'argent ou par amitié. Quand vous n'êtes pas dans votre élément, vous êtes une présence étrangère et quelquefois menaçante, avec vos étranges coutumes. Dans les deux cas, vous êtes un redoutable adversaire.

Valeurs de caractéristiques

La Sagesse doit être votre première priorité car ceux qui en sont dépourvus meurent rapidement dans le désert. Puisque, dans le désert, les armures lourdes tuent plus qu'elles ne protègent, une bonne Dextérité est la bienvenue.

Compétences et dons

Dans un tel environnement, les compétences sont très importantes pour votre survie. Choisissez-les avec sagesse… votre vie peut en dépendre.

Compétences

Artisanat (Int), Connaissance (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Empathie avec les animaux (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Perception auditive (Sag), Sens de l'orientation (Sag), Sens de la nature (Sag).

Dons

Arme de prédilection, Attaque au galop, Attaque en puissance, Charge dévastatrice, Combat en aveugle, Combat monté, Enchaînement, Endurance, Piétinement, Pistage, Tir monté, Vigilance.

PROGRESSION : CHOISIR AVEC SAGESSE

Vous venez d'obtenir assez de points d'expérience pour passer du 2e au 3e niveau et vous vous préparez à choisir un nouveau don ! Lequel devez-vous prendre ? Posez-vous ces questions avant de faire votre choix :

Qu'est-ce que je veux faire plus tard ?
Qu'est-ce que j'ai déjà fait ?





Êtes-vous sur le point de remplir les conditions pour faire partie d'une classe de prestige? Si oui, c'est ce que vous devez prendre en compte en premier en choisissant vos dons. Prenez en considération l'exemple suivant

Personnage: demi-elfe guerrier 2e niveau
But: classe de prestige Chevalier noir
Dons actuels: Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative

Le choix logique du prochain don est Destruction d'arme afin de pouvoir remplir les conditions pour devenir Chevalier noir

Maintenant, supposons que vous souhaitiez un jour remplir les conditions pour devenir Cavalier (décrit dans ce guide). Voyons ce que serait alors le meilleur choix

Personnage: demi-elfe guerrier 2e niveau.
But: classe de prestige du Cavalier.
Dons actuels: Combat en aveugle, Combat monté, Esquive

Une des conditions requises pour être cavalier est le don Charge dévastatrice. En plus de Combat monté, il vous faut le don Attaque au galop. Il serait sage de prendre maintenant ce dernier don pour que vous puissiez sélectionner Charge devastatrice quand vous atteindrez le 4e niveau

COMMENT COMBATTRE PRESQUE N'IMPORTE QUOI (ET SURVIVRE)

« La discrétion est un élément important de la valeur — sauf quand la vie de vos camarades est en jeu. »

— Ambre.

Adversaires disposant d'une allonge

Le meilleur conseil pour combattre des adversaires qui ont une allonge est de rester hors de portée ! Cependant, d'autres techniques peuvent s'avérer utiles.

- Attaquez avec des armes à distance. Utilisez des flèches, des carreaux, des lances et des sorts.
- Utilisez des dons comme Souplesse du serpent qui vous donne un bonus de CA quand vous êtes l'objet d'attaques d'opportunité. Vous avez de meilleures chances de résister à un adversaire ayant une allonge si vous réussissez à minimiser son avantage.
- Envoyez un personnage ayant Souplesse du serpent et une bonne classe d'armure et, pendant qu'il subit les assauts de l'adversaire doté d'une allonge, envoyez un autre personnage le prendre en tenaille (ou mieux, lui infliger une attaque sournoise).
- Essayez d'attaquer votre adversaire d'en haut tout en restant hors de portée de ses attaques.

Adversaires morts-vivants

Quand on a affaire à des morts-vivants, un homme averti en vaut deux. Si vous savez à l'avance que vous allez devoir affronter des morts-vivants, ne vous éloignez pas de vos prêtres sinon vous allez regretter de ne pas avoir pris quelques niveaux dans cette classe. Quand vous voyagez à travers des secteurs infestés de morts-vivants, assurez-vous que votre prêtre est prêt à les repousser le moment venu. Cela signifie qu'il faut le protéger quand vous affrontez d'autres ennemis pour qu'il ne subisse pas de blessures qui puissent limiter ses capacités de combat au moment d'affronter des morts-vivants. Ne reprochez pas à un prêtre d'utiliser un de ses précieux sorts de soins sur lui-même avant un tel combat. Si le prêtre tombe, le groupe entier peut être condamné.

Une fois le combat commencé contre ce type d'adversaires, rappelez-vous qu'ils ne sont pas sujets aux mêmes faiblesses que les créatures vivantes. Vous ne pouvez les blesser suffisamment pour qu'ils soient prêts à succomber à un sort de *sommeil*, ils ne sont pas sensibles à ce sort. Pire, en plus d'infliger des dégâts normaux, le contact des morts-vivants est généralement accompagné d'effets déplaisants, comme la paralysie d'une goule ou l'absorption d'énergie d'un nécrophage. Ces attaques au contact ignorent la plupart des armures, alors ne comptez pas sur votre cotte de mailles pour vous protéger d'une âme en peine !

Essayez d'utiliser le plus possible des attaques à distance contre des morts-vivants. Vous pouvez ainsi gagner du temps et, si vous pouvez détruire quelques-uns de ces

adversaires à distance avant qu'ils n'en arrivent au corps à corps, ce sera toujours ça de gagné.

Adversaires volants

Votre capacité à combattre des adversaires qui volent dépend de votre propre capacité à voler. Si ce n'est pas le cas, vous ne pourrez pas faire grand-chose et la meilleure solution est de trouver un abri ou d'attaquer votre adversaire avec des attaques à distance jusqu'à ce qu'il meure ou fuit.

Si vous pouvez voler, il faut vite décoller et aller combattre l'adversaire dans les airs. Souvenez-vous que le fait que vous voliez ne neutralise aucune de vos possibilités d'attaque. Vous pouvez toujours effectuer une charge et prendre en tenaille. En fait, vos possibilités de tenailles sont même plus importantes.

Adversaires invincibles

Quelquefois vous affrontez des ennemis qui sont invincibles quoi que vous fassiez. À moins que vous ne jouiez dans une campagne qui a été prévue intentionnellement pour permettre certaines circonstances très étranges, quatre moines du 1er niveau ne peuvent triompher d'un trio d'ours sanguinaires. Apprendre à repérer les combats que vous ne pouvez remporter est une compétence que vous acquerrez avec l'expérience de votre vie d'aventurier, particulièrement si vous voulez que votre carrière soit longue et heureuse. Cela peut paraître un conseil étrange puisque l'héroïsme nécessite souvent de refuser de se rendre, même face à une opposition écrasante. Cependant, si vous vivez par l'épée sans faire de compromis, vous pouvez vous attendre à faire une carrière brève en tant qu'aventurier. Vous pouvez aussi contrarier vos camarades si eux estiment qu'un repli stratégique est quelquefois plus approprié que de combattre un ennemi qu'ils ne peuvent abattre. Quand il vous faut accomplir une mission précise, insister pour combattre chaque adversaire rencontré en chemin ne vous aide en rien.

Si vous estimez qu'une rencontre donnée peut s'avérer trop difficile à surmonter, pesez bien le risque potentiel et le gain potentiel. Prenons l'exemple d'un groupe qui pénètre dans la tanière d'un dragon vert en pleine forêt dans l'intention de le tuer (et de récupérer son trésor). Vous savez que le dragon est quelque part dans la forêt mais vous ne savez pas où exactement. Soudain deux géants des collines apparaissent et s'arrêtent pour parler, vous bloquant ainsi la route. Devez-vous les combattre ?

La réponse dépend de ce que vous comptez gagner en les combattant, en compensation des risques encourus.

Réfléchissez à l'état de votre groupe et à ses ressources : disposez-vous des armes, des compétences, des dons et des équipements nécessaires pour vaincre ces adversaires ? Si la réponse est non, non seulement vous devriez éviter les géants mais vous ne devriez même pas être là, à traquer des dragons.

Êtes-vous en état de vous battre, avec plein de points de vie et suffisamment de soins magiques à votre disposition ? La réponse doit être oui si vous espérez trouver et tuer un dragon vert

Est-ce qu'un combat contre les géants vous laissera suffisamment de ressources pour combattre le dragon ? Si ce n'est pas le cas, vous devez décider si votre objectif de départ est plus important que de vous debarrasser de ces nouveaux adversaires. Si vous triomphez des géants en dépensant une bonne partie de vos points de vie et de votre magie, il se peut que vous deviez envisager de revenir un autre jour combattre le dragon.

Est-ce que les géants semblent transporter quelque chose ayant de la valeur ou quelque chose qui peut vous aider à trouver et à tuer le dragon qui se terre dans la région ? Si oui, (peut-être qu'un des géants transporte une énorme massue que vous pouvez identifier comme étant une *massue +3 de maîtrise des dragons*), il faut déterminer si le fait de posséder cet objet vaut les dégâts que les géants vont vous infliger.

Avez-vous des raisons de croire que, s'ils sont vaincus mais pas tués, les géants peuvent vous fournir des informations utiles sur ce que vous cherchez ? S'il en est ainsi, il peut être intéressant de les attaquer et de les neutraliser au lieu de les tuer. Tout du moins l'un d'entre eux.

TACTIQUES

Que ce soit dans le *Manuel des Joueurs* ou dans le *Guide du Maître*, vous trouverez de nombreuses explications sur les combats mais certains exemples n'ont pu être intégrés faute de place. Nous profitons donc de cette occasion pour inclure dans ce supplément des exemples liés aux combats.

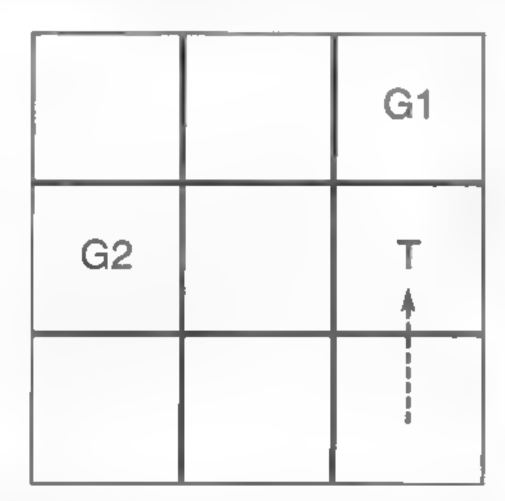
Utilisation d'Enchaînement

Avant de décider d'utiliser une attaque standard ou une attaque à outrance, assurez-vous de positionner votre personnage dans la position la plus favorable pour l'utilisation de tout don ou compétence que vous pouvez vouloir utiliser Exemple :

Tordek, un guerrier 15e niveau ayant les dons Attaque en puissance et Enchaînement, combat deux géants du feu. Tordek commence ce round dans la position suivante (chaque carreau fait 1,50 m

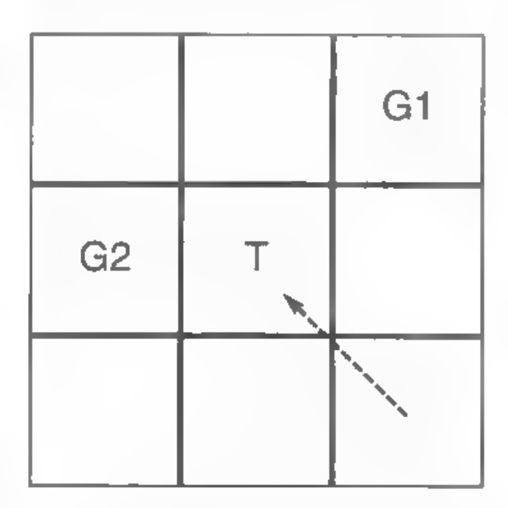
		G1
G1		
		T

À sa phase d'action, Tordek, envisageant d'utiliser une attaque à outrance contre le Géant #1, se déplace et attaque S'il veut effectuer une attaque à outrance il ne peut que faire un pas de placement (soit 1,50 m, avant, pendant ou après avoir attaqué). Il se déplace donc face au Géant #1 ainsi :



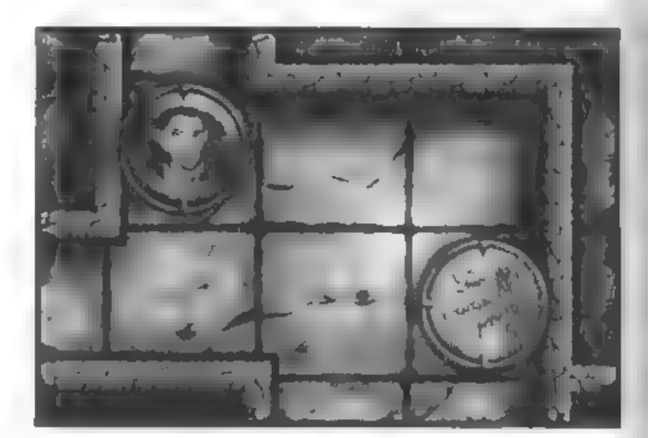
Qu'est-ce qui ne va pas ? Tordek a fait une erreur · il s'est déplacé de telle manière qu'il ne peut tirer avantage de tous les bénéfices d'une attaque à outrance et du don Enchaînement. De sa position, il ne menace que le Gant #1 et, s'il réussit à l'abattre, il ne peut utiliser son Enchaînement contre le Géant #2. (Avec Enchaînement, vous ne pouvez vous déplacer de 1,50 m avant d'attaquer).

Tordek aurait dû effectuer le déplacement suivant :

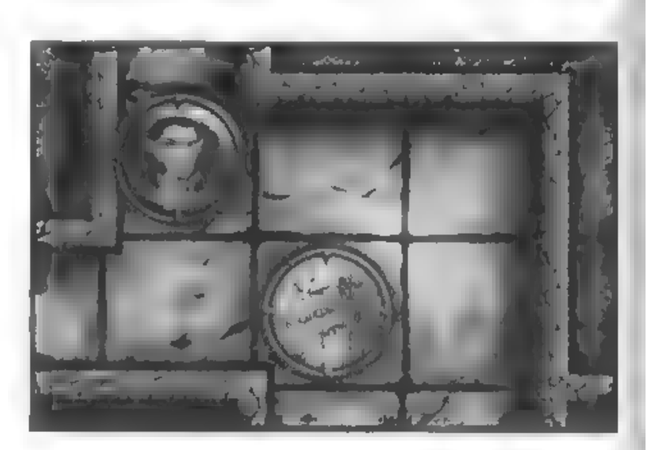


De cette position, Tordek menace aussi bien le Géant #1 que le Géant #2 et il peut tirer avantage de son attaque à outrance et de son Enchaînement. Voici les avantages que gagne Tordek dans cette position, contre la seule menace d'être touché une seule fois de plus ·

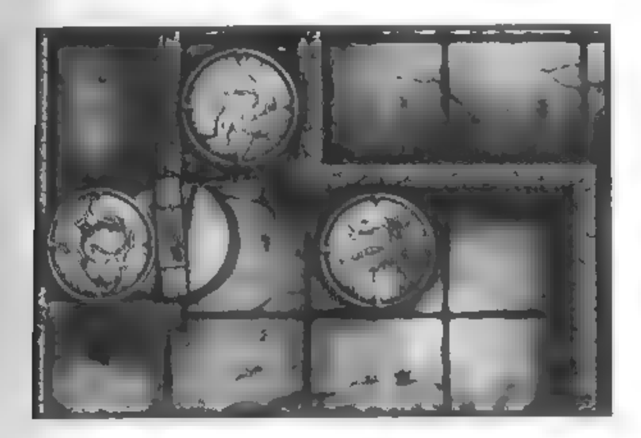
- Tordek n'a pas besoin de spécifier sa cible avant de frapper.
- Il peut retarder sa décision d'effectuer une attaque à outrance jusqu'à ce qu'il effectue sa première attaque du round
- S'il n'abat pas le géant #1 avec sa première attaque, il peut effectuer une attaque à outrance et bénéficier de deux attaques supplémentaires.
- S'il abat le Géant #1, il peut utiliser son Enchaînement pour attaquer le Géant #2.



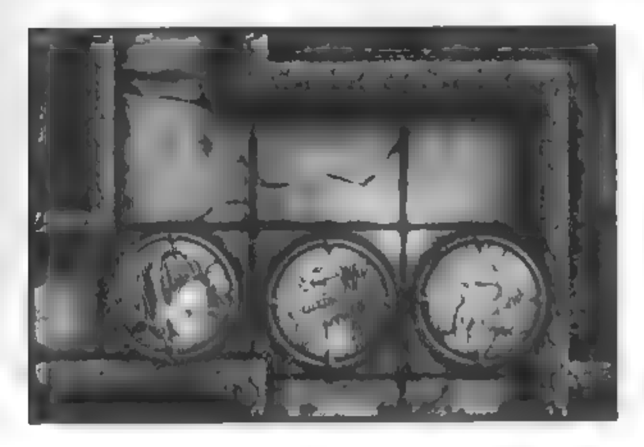
Avantage de l'allonge : l'ogre (avec une allonge de 3 mètres) peut frapper Mialyë mais cette dernière ne peut répliquer car elle n'a qu'une allonge de 1,50 m. Et, si elle utilise son arc, elle provoque une attaque d'opportunité. Mialyë a donc de gros ennuis…



et l'ogre avance de 1,50 m vers Mialyë. Cette dernière ne peut plus fuir sans risquer une attaque d'opportunité ; une retraite ne vous permet un « passage libre » que sur le premier carreau que vous empruntez pour votre fuite et l'ogre bénéficie toujours de son allonge de 3 mètres. Que Mialyë parte par le nord ou le sud-ouest, elle doit quitter un carreau menacé par l'ogre. Ce dernier est plutôt malin… s'il s'était avancé de 1,50 m vers le nord-est plutôt que vers l'ouest, Mialye aurait pu lui échapper vers le nord car l'ogre n'aurait pu effectuer une attaque d'opportunité contre un adversaire qui est à couvert au moins de manière partielle (ce qui est le cas grâce au coin du mur)



Combattre dans un angle : un angle de mur permet d'être à l'abri de manière partielle si vous y combattez et d'être à couvert presque totalement si vous y jetez juste un coup d'œil. Tordek bénéficie d'un bonus à sa CA de +4 contre l'ogre et l'ogre bénéficie du même bonus contre Tordek. Si le gobelin derrière la porte l'ouvre pour voir ce qui se passe, il bénéficie d'un bonus de +7 à sa CA contre les attaques de Tordek. S'il ouvre la porte et jette un javelot, il ne bénéficie que d'un bonus de +4 à sa CA et Tordek d'un bonus de +4 contre l'attaque du gobelin. Tordek ne peut bénéficier d'une attaque d'opportunité contre le gobelin car le fait que ce dernier soit à l'abri le protège de ce genre d'attaques.



Prendre en tenaille : Tordek et Lidda bénéficient tous deux d'un bonus de +2 à leurs attaques contre l'ogre car ils sont à l'opposé l'un de l'autre. De plus, Lidda peut effectuer à chaque round une attaque sournoise contre l'ogre. Si l'ogre utilise une action de mouvement pour se dégager de là, il subit une attaque d'opportunité d'au moins un des aventuriers (et peut-être des deux). Mais l'ogre peut se déplacer de 1,50 m sans provoquer d'attaques d'opportunité tout en effectuant ses attaques. S'il se déplace au nord, Tordek et Lidda peuvent continuer à le prendre en tenaille en se déplaçant eux-mêmes vers le nord. Si l'ogre se déplace au nord-ouest, au sud ou au sud-est, il évite temporairement les attaques en tenaille car il faut à Tordek 2 rounds pour se remettre en position avec son déplacement de 1,50 m. Mais si l'ogre se déplace au nord-est, il n'est plus en butte aux attaques en tenaille tant qu'il reste là. Il est bon, quelquefois, d'avoir un mur derrière le dos.



RÉFLÉCHIR À SES ATTAQUES

Quand faut-il qu'un moine utilise son déferlement de coups ? Quand vaut-il mieux utiliser une *arme* +2 plutôt qu'une *arme +1 acérée* ? Ne craignez rien, on a tout calculé pour vous.

Déferlement ou pas déferlement

Quand un moine utilise son Déferlement de coups, il bénéficie d'une attaque supplémentaire contre une pénalité de –2 à ses jets d'attaque. Généralement, c'est une bonne idée de l'utiliser contre un adversaire facile à toucher et ce n'est pas conseillé contre un adversaire ayant une bonne CA. Sur le tableau suivant vous trouverez une moyenne du nombre de coups que vous pouvez espérer infliger dans un round en fonction du chiffre que vous devez obtenir sur un d20 pour toucher (avec vos poings et votre meilleure attaque) ainsi que le nombre d'attaques que vous auriez pu effectuer sans le déferlement.

Par exemple, Ambre, une moine de niveau 6, a deux attaques à mains nues par round avec un bonus de +7 et de +4. Avec le déferlement de coups, elle bénéficie de trois attaques à +5, +5 et +2. Si elle attaque un gobelours ayant une CA de 17, le joueur doit obtenir un 10 sur son d20 pour sa première attaque. Si Ambre n'utilise pas le déferlement

TABLE 4–1 : MOYENNE DES ATTAQUES RÉUSSIES PAR ROUND AVEC LE DÉFERLEMENT DE COUPS

	Résultat nécessaire pour toucher			
Nombre d'attaques	5+ (80 %)	10+ (55 %)	15+ (30 %)	18+ (15 %)
Une attaque	0,8	0,55	0,3	0,15
Une attaque + déferlement	1,4 (0,7+0,7)	0,9 (0,45+0,45)	0,4 (0,2+0,2)	0,1 (0,05+0,05)
Deux attaques	1,45 (0,8+0,65)	0,95 (0,55+0,4)	0,45 (0,3+0,15)	0,2 (0,15+0,05)
Deux attaques + déferlement	1,95 (0,7+0,7+0,55)	1,2 (0,45+0,45+0,3)	0,45 (0,2+0,2+0,05)	0,15 (0,05+0,05+0,05)
Trois attaques	1,95 (0,8+0,65+0,5)	1,2 (0,55+0,4+0,25)	0,5 (0,3+0,15+0,05)	0,25 (0,15+05+0,05)
Trois attaques + déferlement	2,35 (0,7+0,7+0,55+0,4)	1,35 (0,45+0,45+0,3+0,15)	0,5 (0,2+0,2+0,05+0,05)	0,2 (0,05+0,05+0,05+0,05)
Quatre attaques	2,3 (0,8+0,65+0,5+0,35)	1,3 (0,55+0,4+0,25+0,1)	0,55 (0,3+0,15+0,05+0,05)	0,3 (0,15+0,05+0,05+0,05)
Quatre attaques + déferlement	2,6 (0,7+0,7+0,55+0,4+0,25)	1,4 (0,45+0,45+0,3+0,15+0,05)	0,55 (0,2+0,2+0,05+0,05+0,05)	0,25 (0,05+0,05+0,05+0,05+0,05)
Cinq attaques	2,5 (0,8+0,65+0,5+0,35+0,2)	1,35 (0,55+0,4+0,25+0,1+0,05)	0,6 (0,3+0,15+0,05+0,05+0,05)	0,35 (0,15+0,05+0,05+0,05+0,05)
Cinq attaques + déferlement	2,7 (0,7+0,7+0,55+0,4+0,25+0,1)	1,45 (0,45+0,45+0,3+0,15+0,05+0,05)	0,6 (0,2+0,2+0,05+0,05+0,05+0,05)	0,3 (0,05+0,05+0,05+0,05+0,05)

de coups, le joueur doit s'attendre à un résultat de 0,95 attaques réussies par round. Sa première attaque a 55 % de chances de réussir, sa seconde a 40 % de chances de réussir. Si elle utilise le déferlement de coups, chaque attaque a moins de chances de toucher mais le joueur peut s'attendre à une moyenne de plus d'une attaque réussie par round (1,2 attaques réussies, en fait). Si elle combattait un ravid (CA 25), il ne serait pas intéressant pour Ambre d'utiliser son déferlement de coups car chacune de ces attaques ne réussirait que sur un 20.

TABLE 4–2 : CAPACITÉS DES ARMES MAGIQUES

Classe d'armure de la cible Arme	20	26	32
Hache +2			
# d'attaques réussies	0,95 +0,70	0,65 +0,40	0,35 +0,10
Dégâts	15,95	15,95	15,95
Total dégâts/round	26,3	16,7	7,2
Hache +1 acérée			
# d'attaques réussies	0,90 +0,65	0,60 +0,35	0,30 +0,05
Dégâts	16,2	16,2	16,2
Total dégâts/round	25,1	15,4	5,7
Hache +1 à énergie *			
# d'attaques réussies	0,90 +0,65	0,60 +0,35	0,30 +0,05
Dégâts	18,35	18,35	18,35
Total dégâts/round	28,4	17,4	6,4

*Hache de feu, de froid ou électrique.

#d'attaques réussies : le nombre moyen d'attaques réussies de Tordek à chaque round de combat. Cela représente la probabilité que la première et la seconde attaque touchent.

Dégâts : la moyenne des dégâts qu'inflige Tordek en touchant. Les dégâts supplémentaires dus à des critiques sont inclus dans ce chiffre.

Total dégâts/round : les dégâts moyens qu'inflige Tordek en un round.

Capacités des armes magiques

Le coût des armes magiques pouvant s'enflammer (+1d6 points de dégâts de feu), irradier du froid (+1d6 points de dégâts de froid), libérer des décharges électriques (+1d6 points de dégâts d'électricité), ou être acérées (double le risque de critique), est calculé comme si elles étaient des armes +1 (voir le *Guide du Maître*). Selon la probabilité qu'a un personnage de toucher sa cible et les dégâts qu'il inflige, chacune de ces capacités peut être plus ou moins intéressante qu'un bonus de +1.

La table suivante indique comment ces capacités affectent vos dégâts moyens, par attaque pour un personnage donne Dans ce cas, l'arme utilisée est une hache d'arme de nain maniée par Tordek, un aventurier de 10e niveau. Il a une Force de 21 (ce qui inclut un bonus de +4 dû à un *ceinturon de force de géant*) et possède les dons Arme de prédilection et Spécialisation martiale à la hache d'arme de nain. Ses bonus d'attaque sont +16/+11 + le bonus de l'arme. Il inflige 1d10 + 7 points de dégâts.

En terme de dégâts moyens, la hache acérée est inférieure aux autres mais des armes différentes entre les mains d'aventuriers différents ont plus ou moins d'avantages à être acérées. En général, plus une arme inflige de dégâts, plus sa chance de critique est élevée et plus son multiplicateur de dégâts de critique est important, plus elle tire bénéfice d'être acérée. Ce n'est pas parce que ce n'est pas concluant avec l'exemple de Tordek que cela signifie que ce n'est jamais intéressant. De plus, le fait qu'une arme soit acérée augmente les chances qu'un combattant a d'infliger beaucoup de dégâts avec une seule attaque.

GUERRIERS ET MOINES MONSTRUEUX

Un gobelours monte la garde à l'entrée d'un monastère sinistre. Considérant que la créature ne représente pas une grande menace, les aventuriers expérimentés se précipitent à l'entrée. Avant qu'ils ne se rendent compte de ce qui se passe, le gobelours libère une terrifiante série d'attaques à mains nues, frappant avec la précision mortelle d'un moine de haut niveau. « QUOI ? » s'écrient les joueurs.

Et pourquoi pas ? Les gobelours ont une Force et une Dextérité au-dessus de la moyenne et leur Sagesse n'est pas pire que celle des humains. Si leur culture était plus ordonnée et plus stable, les gobelours feraient d'excellents moines. Quoi qu'il en soit, une société sauvage n'empêche pas qu'il puisse exister de temps en temps un gobelours (ou un gnoll, un minotaure ou même un ogre mage) qui ait été entraîné dans l'art des moines. Certains de ces monstres excellent dans cette discipline.

Les guerriers sont encore plus répandus chez les espèces monstrueuses, bien que l'homme d'armes (un PNJ détaillé dans le *Guide du Maître*) et le barbare soient les plus répandus. Un orque qui met de côté sa nature sauvage pour étudier les manœuvres et les tactiques du guerrier n'est pas un adversaire à négliger Sa force brutale, combinée avec les dons du guerrier, en fait un adversaire redoutable.

Les capacités et les dons d'un guerrier ou les attaques à mains nues et les pouvoirs spéciaux d'un moine peuvent faire d'un monstre (particulièrement ceux ayant une bonne Force et une bonne Constitution) un véritable cauchemar de combat. Un minotaure exceptionnel peut avoir une Force de 26, ce qui rend le don Attaque en puissance particulièrement efficace. Un moine ogre mage qui couple ses pouvoirs de *lévitation* et d'*état gazeux* aux capacités impressionnantes du moine devient un terrifiant adversaire avec ses attaques à mains nues devastatrices. Certaines des caractéristiques qui font d'un monstre un guerrier ou un moine exceptionnel incluent leur grande taille, leurs membres supplémentaires, leur capacité à voler et leurs armes naturelles.

Les monstres de grande taille

Les créatures de grande taille ont plusieurs avantages sur leurs adversaires plus petits, dont l'allonge, le potentiel de dégâts accru et des bonus à certaines manœuvres spéciales.

L'allonge est une capacité fantastique possédée par les créatures qui ont une taille supérieure à la taille moyenne (ainsi que par certaines créatures de taille moyenne utilisant des armes de grande taille) et qui leur permet de menacer des adversaires qui ne sont pas à portée pour faire de même. Un monstre ayant une allonge de 3 mètres menace tous ceux qui se trouvent à 3 mètres de lui. Cela signifie que, quand des guerriers de taille moyenne (M) chargent ce monstre, ils subissent une attaque d'opportunité quand ils tentent de se rapprocher

Contre-assaut [général]

Vous pouvez empêcher des adversaires d'entrer dans votre garde.

Conditions : allonge (grande taille G ou plus grand), For 17+

Avantage : quand vous effectuez une attaque d'opportunité réussie contre un adversaire qui veut entrer dans votre zone contrôlée vous pouvez le forcer à retourner dans l'espace dans lequel il se trouvait avant qu'il ne provoque cette attaque. Après avoir touché avec votre attaque d'opportunité, effectuez un jet de Force opposé contre votre adversaire Vous bénéficiez d'un bonus de +4 par catégorie de taille supérieure à celle de votre adversaire et un bonus supplémentaire de +1 tous les 5 points de dégâts que vous avez infligé avec votre attaque d'opportunité. Si vous remportez le jet opposé votre adversaire est repoussé de 1,50 m dans l'espace qu'il vient de quitter



de lui, à moins qu'ils se montrent prudents. (Un déplacement de 1,50 m ne déclenche jamais d'attaque d'opportunité, aussi une créature de taille moyenne peut-elle se déplacer de 1,50 m dans la zone contrôlée par un monstre, puis effectuer un autre déplacement de 1,50 m pour attaquer au round suivant — à moins que le monstre ne s'éloigne). Quoi qu'il en soit, disposer d'une allonge indique que vous pouvez frapper vos ennemis avant qu'ils ne soient suffisamment proches pour attaquer.

Les guerriers de grande taille (G ou taille supérieure) apprennent à tirer avantage de leur allonge naturelle. Le don Contre-assaut (décrit dans l'encadré) en est un exemple. Avec ce don, un énorme guerrier peut faire une surprise très désagréable a des adversaires qui sont prêts à risquer une attaque d'opportunité pour se rapprocher. Si le guerrier démesuré réussit son Contre-assaut, l'adversaire reste à portée tout en étant incapable de toucher le monstrueux combattant.

Multitâches

Vous pouvez effectuer différentes tâches avec différents membres

Conditions : don Attaques multiples, Combat à deux armes, Science du combat à deux armes, Dex 15+, Int 13+

Avantage : si vous avez au moins quatre bras, vous pouvez avec chaque paire effectuer une action partielle. Ainsi vous pouvez attaquer avec un ou deux bras tout en utilisant un objet magique ou en rechargeant une arbalète ou même en lançant un sort avec les deux autres bras

Une épée longue d'ogre n'est pas identique à une épée longue d'humain. Les dégâts d'une arme augmentent proportionnellement à sa taille, de la même manière que les dégâts des armes naturelles des monstres. Pour calculer les dégâts des armes plus grandes que la normale, il faut d'abord déterminer combien de catégories de taille séparent l'arme géante de l'arme normale. Une épée longue (normalement une arme de taille moyenne (M) utilisée par les individus de taille moyenne) dans les mains d'un très grand (TG) géant des nuages est plus grande de deux catégories de taille. Pour chaque catégorie en plus, consultez la table suivante (présentée dans le *Manuel des Monstres*). Les dégâts qu'inflige une arme de taille normale de l'arme sont indiqués dans la colonne de gauche ; les nouveaux dégâts sont indiqués dans la colonne de droite

Table 4–3 : Dégâts des armes par taille

Anciens dégâts (par attaque)	Nouveaux dégâts
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8 ou 1d10	2d6
1d12	2d8

Par exemple : une épée bâtarde ordinaire, de taille M, inflige 1d10 points de dégâts. Une augmentation d'une catégorie de taille (une épée bâtarde de taille G) indique que l'arme infligera 2d6 points de dégâts. La seconde augmentation (une épée bâtarde de taille TG) indique que chaque d6 devient un d8 pour un total de 2d8 points de dégâts. Avec le bonus en Force de +12 du géant, le +2 de la spécialisation martiale de la classe de guerrier, le résultat devient effrayant.

Les dégâts des attaques à mains nues d'un moine sont également augmentés en fonction de la taille. Les dégâts de moines de taille anormale sont indiqués sur la table suivante. Les moines de petite taille (P) infligent les dégâts indiqués sur la Table 3–11 du *Manuel des Joueurs*.

Table 4–4 : Dégâts des moines par taille

Niveau	Très petit (TP)	Grand (G)	Très Grand (TG)	Gigantesque (Gig)	Colossal (C)
1–3	1d3	1d8	1d10	1d12	2d8
4–7	1d4	1d10	1d12	2d8	2d10
8–11	1d6	1d12	2d8	2d10	2d12
12–15	1d8	2d8	2d10	2d12	4d8
16–20	1d10	2d10	2d12	4d8	4d10

Les créatures grandes (G), très grandes (TG), gigantesques (Gig) et colossales (C) bénéficient de certains avantages avec des manœuvres comme la charge à mains nues, le désarmement, la lutte et le croc-en-jambe. La charge à mains nues et le croc-en-jambe nécessitent des jets de Force opposés entre les deux adversaires. Non seulement les grandes créatures sont généralement assez fortes mais, en plus, elles bénéficient d'un bonus supplémentaire pour ces jets, selon leur taille. Désarmer un adversaire nécessite un jet d'attaque opposé avec un bonus pour la plus grande arme. Puisque les grandes créatures ont tendance à utiliser de grandes armes, elles ont également un avantage. La lutte nécessite un jet opposé de lutte qui inclut des bonus aussi bien pour la Force que pour la taille.

Ces avantages font que des dons comme Science de la charge à mains nues, Science du désarmement, Renversement suprême (décrit dans le chapitre 1) et Science du croc-en-jambe sont d'excellents choix pour les guerriers de grande taille.

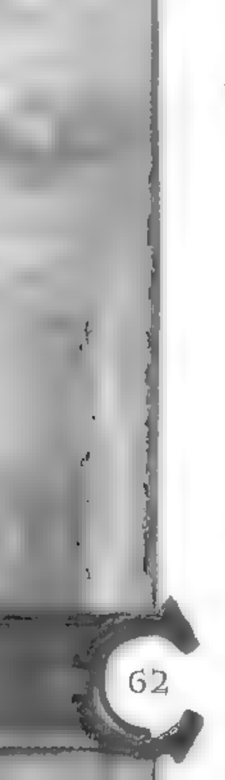
Membres supplémentaires

Les ath-atch, les démons marliths, les sahuagins mutants, les xills et d'autres créatures sont dotés de plus de deux bras avec lesquels ils peuvent utiliser des armes, des boucliers ou d'autres objets. Certains de ces monstres ont accès au don Multidextrie qui leur permet d'attaquer avec leurs autres membres sans pénalité, tandis que d'autres ont le don Attaques multiples qui réduit les pénalités dues aux attaques naturelles additionnelles. Le don Combat à plusieurs armes réduit la pénalité due au fait de combattre avec plusieurs armes. Ces trois dons sont décrits dans le *Manuel des Monstres*.

À la discrétion du DM, des créatures ayant plus de deux bras peuvent bénéficier d'un bonus aux jets de lutte. (Ce bonus ne s'applique pas, par exemple, à l'attaque de constriction d'une marlith.) Ce bonus est de +4 par paire de bras supplémentaire. Ainsi une marlith bénéficierait d'un bonus de +8 (en plus de son modificateur de taille) tandis qu'un xill ou un sahuagin mutant auraient un bonus de +4.

Une créature dotée d'au moins quatre bras peut manier plusieurs armes à deux mains, telles que les épées à deux mains ou les arcs longs, en utilisant deux bras du même côté du corps pour chaque arme. Cependant, aucune créature ne peut utiliser plus d'une arme double simultanément puisque ces armes doivent être utilisées avec un membre de chaque côté (une main gauche et une main droite). Une créature peut utiliser une arme double et porter un bouclier ou une autre arme à une main.

Une créature ne peut bénéficier du bonus à la CA d'un seul bouclier à la fois. Un personnage choisissant de porter



deux boucliers ou plus ne bénéficie d'aucun bonus supplémentaire à la CA mais il subit des pénalités d'armure supplémentaires.

Une créature ayant plus de deux bras, qui tient une arme dans au moins une main peut effectuer certaines actions qui nécessitent l'usage de deux mains (recharger une arbalète, allumer une torche et même boire une potion) sans provoquer d'attaque d'opportunité puisqu'elle peut utiliser son autre bras pour se defendre. En apprenant un don supplémentaire décrit ci-contre, Multitâches, une telle créature peut effectuer des actions partielles avec chaque paire de bras.

Monstres volants

Un humain qui boit une potion de vol est assez limité dans ses tactiques aériennes bien qu'il ait certains avantages par rapport à ceux qui sont au sol. Une créature qui vole naturellement, tels qu'une gargouille, un ogre mage ou un demi-dragon, a la possibilité d'apprendre des dons qui améliorent ses capacités. Le don Attaque en vol (décrit dans le *Manuel des Monstres*) est plus intéressant qu'Attaque éclair car il permet à la créature d'effectuer une action partielle au cours de son déplacement et pas uniquement une attaque. Ainsi, un demi-dragon peut ramasser une arme tombée à terre (action de mouvement) en plein milieu de son déplacement. Les dragons et les demi-dragons peuvent apprendre deux autres dons qui, au choix du DM, peuvent être enseignés à d'autres créatures volantes: Virage sur l'aile et Vol stationnaire (décrits tous les deux dans le *Manuel des montres*, au chapitre sur les dragons).

Bien que ce ne soit pas une condition pour obtenir Attaque en vol, le don Souplesse du serpent est un excellent choix pour les créatures volantes qui font l'objet d'attaques d'opportunité quand elles attaquent un adversaire. Notez que les créatures volantes peuvent effectuer des attaques en piqué qui sont de véritables charges infligeant doubles dégâts avec les griffes.

Les moines qui volent n'augmentent pas leur vitesse de déplacement en montant de niveau.

Armes naturelles

Un guerrier ou un moine dont la race est dotée d'attaques naturelles, tels que des griffes ou des crocs, utilise ces attaques comme des armes. Cela signifie, entre autres, qu'une telle créature bénéficie du don Science du combat à mains nues. Tout don qui peut s'appliquer à une arme, comme Science du critique, Botte secrète, Arme de prédilection et Spécialisation martiale peut être appliqué aux armes naturelles. Il est bien entendu impossible de désarmer un adversaire attaquant avec ses armes naturelles.

Vitesse

Certains monstres sont plus ou moins rapides que les races de base décrites dans le *Manuel des Joueurs*. Servez-vous de la table suivante pour calculer l'augmentation de la vitesse d'un monstre qui progresse dans des niveaux de moine. Les monstres moines ayant une vitesse de base



de 6,50 m utilisent la Table 3–14 du *Manuel des Joueurs* pour calculer leur vitesse en montant de niveau.

Table 4–5: Vitesse des moines selon la vitesse de base

Niveau	4,50 m	13 m	16 m	20 m
1–2	4,50 m	13 m	16 m	20 m
3–5	6,50 m	16 m	21,50 m	26 m
6–8	8 m	20 m	26 m	33 m
9–11	10 m	23 m	31,50 m	40 m
12–14	11,50 m	26 m	36 m	47 m
15–17	13 m	30 m	41,50 m	54 m
18–20	14,50 m	33 m	47 m	60 m

Si la race d'un moine lui permet de disposer d'une vitesse d'escalade naturelle, cette vitesse augmente avec chaque niveau de moine. Les vitesses de vol, de nage et de forage n'augmentent pas.

Exemple de créatures

Gresk: minotaure mâle guerrier 4; FP 8; humanoïde monstrueux de taille G; DV 6d8+12 (minotaure) + 4d10+16 (guerrier); pv 81; Init +1 (Dex), VD 10 m; CA 21 (–1 Taille, +1 Dex, +5 naturelle, +6 cuirasse magique); Att +18/+13/+11 corps à corps (2d8+10, *grande hache géante* +1; 1d8+3, coup de cornes); espace occupé/allonge 1,50 m x 1,50 m/3 m; AS charge 4d6+9; Part odorat, instinct; AL CM; JS Réf +7, Vig +10, Vol +6; For 22, Dex 13, Con 19, Int 7, Sag 10, Cha 7.

Compétences et dons: Détection 8, Fouille 6, Intimidation 4, Perception auditive 8, Saut 14; Arme de prédilection (grande hache), Attaque en puissance, Contre-assaut, Enchaînement, Science de la charge à mains nues.

Attaques spéciales : charge — quand il charge, il peut effectuer une attaque avec ses cornes au corps à corps à +16 infligeant 4d6+9 points de dégâts.

Spécial : odorat — permet de détecter des créatures sur 10 mètres (20 mètres sous le vent, 4,50 m contre le vent) par l'odorat. +8 aux jets de pistage et le DD de base est toujours 10. Instinct — immunisé contre *dédale*, ne se perd jamais, pistage.

Possessions : grande hache géante +1, cuirasse +1 avec renforcement mineur, anneau d'escalade, potion de modification d'apparence, potion de force de taureau.

Keiri : ogre mage femelle, moine 6 ; FP 13 ; géant de Taille G ; DV 5d8+15 (ogre mage) + 6d8+30 (moine) ; pv 102 ; Init +8 (+4 Dex, +4 Science de l'initiative) ; VD 16 m, vol 13 m (bonne) ; CA 29 (–1 taille, +4 Dex, +5 Sag, +1 moine, +5 naturelle, +2 anneau de protection, +3 bracelets d'armure) ; Att +15/+12 corps à corps (1d8+8, *mains nues*) ou +12 à distance (1d8+5, arc composite long de force [+4] géant) ; AS pouvoirs magiques, combat à mains nues, déferlement de coups, attaque étourdissante ; Part régénération 1, esquive totale, sérénité, chute ralentie, pureté physique, RM 18 ; AL LM ; JS Réf +9, Vig +14, Vol +11 ; For 26, Dex 19, Con 20, Int 12, Sag 20, Cha 14.

Compétences et dons : Acrobaties 8, Concentration 8, Connaissance des sorts 3, Deplacement silencieux 8, Détection 13, Équilibre 8, Perception auditive 13 ; Attaque en puissance, Esquive, Parade de projectiles, Science de l'initiative, Science du croc-en-jambe.

Attaques spéciales : Pouvoirs magiques — comme un sorcier de niveau 9 (DD 12 + niveau de sort) : à volonté — *invisibilité* et *ténèbres* ; une fois par jour — *charme-personne*, *cône de froid*, *état gazeux*, *métamorphose* et *sommeil*. Combat à mains nues — pas d'attaque d'opportunité pour combattre à mains nues. Déferlement de coups — trois attaques à mains nues par round à +13/+13/+10. Attaque étourdissante — six fois par jour, l'adversaire doit réussir un jet de Vig (DD 18) ou être étourdi 1 round.

Spécial : Esquive totale — aucun dégât si jet de Réflexes pour demi-dégâts réussi. Sérénité — Bonus de +2 au jet de sauvegarde contre les effets et les sorts d'enchantements. Chute ralentie — Réduit la hauteur d'une chute de 10 mètres si la paroi est à portée de bras. Pureté physique — immunisé contre les maladies non-magiques.

Possessions : anneau de protection +2, bracelets d'armure +3, ceinture de moine, gants de dextérité +2, arc composite long de force géant.

Adversaires montés

Bien qu'un adversaire monté ne représente généralement pas une menace insurmontable pour un personnage au sol, un combattant sur une monture entraînée peut s'avérer redoutable pour ceux qui ne sont pas équipés pour se battre dans de telles situations. Non seulement un adversaire monté se déplace probablement plus vite que vous mais il bénéficie d'un bonus de +1 à ses attaques de corps à corps contre vous et il possède certainement de dons qui vont augmenter ses capacités à vous infliger des dégâts. Même la monture peut s'avérer redoutable — un cheval de guerre moyen peut infliger de 10 à 15 points de dégâts dans un round, sans forcer.

Pire, il se peut que votre adversaire monté vous charge soit pour vous transpercer de sa lance, soit pour vous piétiner. Si vous voyez venir une telle attaque, préparez-vous à frapper la monture (n'essayez pas de préparer une attaque contre le cavalier, à moins que vous disposiez de l'allonge suffisante). Si cela ne neutralise pas ou ne tue pas la monture, essayez de vous écarter de son passage (sauf si votre adversaire a le don Piétinement car, dans ce cas, vous n'avez pas la possibilité de l'éviter).

Face à un adversaire monté, le personnage à pied doit tenter de rétablir l'équilibre le plus vite possible. Si vous n'avez pas accès à votre propre monture entraînée (une monture non entraînée n'est pas une bonne option de combat), votre meilleure chance est de neutraliser celle de votre adversaire.

Vous pouvez atteindre cet objectif de différentes manières, certaines étant semblables aux tactiques employées contre les adversaires ayant une allonge. Les attaques à distance sont assez efficaces mais la vitesse de la monture fait qu'elle sera rapidement sur vous. Les attaques aériennes sont également efficaces sauf si votre adversaire monte un griffon ou une monture capable de voler.

La méthode la plus efficace est d'éliminer complètement la monture adverse. Ce n'est pas facile car tout cavalier avec le don Combat monté peut remplacer la CA de sa monture par le résultat d'un jet d'Équitation. Cependant, sauf si votre adversaire est de bas niveau, sa monture a probablement moins de points de vie que lui.

Vous pouvez aussi essayer de désarçonner le cavalier. C'est l'équivalent d'une attaque croc-en-jambe sauf que le cavalier peut utiliser sa compétence d'Équitation, au lieu d'un jet de Force ou de Dextérité, pour s'opposer à votre jet de force. Si vous le pouvez, utilisez une arme avec allonge avec une capacité de croc-en-jambe, tels que les guisarmes, les chaînes cloutées ou les fouets, pour cette attaque.

Adversaire à pied quand vous êtes monté

La situation s'inverse quand vous êtes monté et face à un ou plusieurs adversaires à pied. Dans ce cas, restez mobile, il ne faut pas que votre adversaire puisse vous désarçonner, et chargez le plus souvent possible, de préférence avec une lance. Les dons d'Attaque au galop et de Charge dévastatrice vous donnent la possibilité d'infliger énormément de dégâts tout en restant à distance. Le don de Tir monté permet à votre monture d'effectuer un double mouvement tandis que vous tirez avec une pénalité de seulement –2. Si vous vous retrouvez au corps à corps, un jet d'Équitation (DD 10) permet à votre monture d'attaquer avec vous et un cheval de guerre inflige des dégâts non négligeables !

N'oubliez pas d'effectuer un jet d'Équitation pour bénéficier de l'abri de votre monture (DD 15). Ceci est particulièrement utile si votre monture a : a) plus de points de vie que vous ou b) réduction des dégâts. Effectuez aussi ce jet pour éviter que votre monture ne soit touchée. (Vous ne pouvez faire les deux simultanément, si vous utilisez votre monture comme abri vous ne pouvez effectuer de jet d'Équitation pour lui éviter une attaque puisque cette attaque n'était pas dirigée contre elle).

EXEMPLES DE COMBAT #1 : COMBAT MONTÉ

Cet exemple illustre un affrontement entre deux combattants montés, de même niveau, ayant des capacités différentes. Ils utilisent tous deux une série de dons et de compétences pour optimiser les avantages du combat monté.

Pendant de nombreuses journées, le maléfique rôdeur Druga a traqué son ennemi, le paladin Alarion. Soudain il l'aperçoit sur une petite hauteur, à environ 130 mètres. *Druga et Alarion lancent leur initiative. Druga obtient un 14 +2 pour un total de 16. Alarion obtient un 12. Druga remporte l'initiative.* Leurs regards se croisent un instant puis Druga décoche deux flèches dont l'une frappe le cheval d'Alarion. *Druga tire son arc court (une action libre grâce à son Don Arme en main) et effectue une attaque à outrance pour tirer deux flèches à la monture d'Alarion. Il déclare aussi qu'il utilise son don d'Esquive contre Alarion. La distance qui sépare les deux personnages est de 130 mètres. Puisque Druga possède le don Tir de loin, son facteur de portée est de 30 mètres (1,5 x 20 mètres). Il n'y a donc que quatre facteurs de portée entre lui et sa cible (pénalité de –8). La monture d'Alarion est prise au dépourvu, elle ne bénéficie donc pas de ses bonus de Dextérité à la CA. Druga obtient un 16, ajoute son modificateur d'attaque de +12 et retranche la pénalité de portée de –8 pour un total de 20, ce qui suffit pour toucher (si Alarion n'avait pas été surpris, il aurait pu tenter d'annuler cette attaque grâce à un jet d'Équitation). Il lance 1d6 + 3 et inflige 7 points de dégâts à la monture, réduisant ses points de vie à 38. Son deuxième jet d'attaque est un 7 qui, avec son bonus de +7 et sa pénalité de –8, ne suffit pas pour toucher.*

Alarion fait avancer son cheval et tire un javelot en en appelant à la Sagesse et à la Force d'Héronéus. *La monture d'Alarion effectue une action de mouvement pour se déplacer de 16 mètres. En chemin, Alarion se lance sur lui-même faveur divine. Cela lui permettra de bénéficier d'un bonus de +1 à ses jets d'attaques et de dégâts pendant une minute. Puisque son cheval n'effectue qu'un déplacement normal, il n'est pas nécessaire d'effectuer un jet de Concentration. Alarion utilise une action de mouvement pour tirer son javelot.*

Le cheval de guerre des abysses de Druga avance aussi et le chasseur tire deux nouvelles flèches sur la monture du paladin. *Le cheval de Druga effectue une action de mouvement. Après s'être déplacé de 8 mètres, Druga utilise une attaque à outrance pour tirer deux autres flèches sur le cheval d'Alarion. La distance qui les sépare n'est plus que de 90 mètres ce qui correspond à trois facteurs de portée (pénalité de –6). Cette fois-ci, il obtient un 17, ajoute son modificateur d'attaque de +12 et retire –6 à cause de la portée pour un total de 23. Il touche.*

Alarion utilise son don de Combat monté pour essayer d'annuler l'attaque. Il doit effectuer un jet d'Équitation dont le résultat devra être supérieur au jet d'attaque. Il obtient un 6 et ajoute son bonus de +10 aux jets d'Équitation pour un total de 16. Cela n'est pas assez. Druga lance 1d6 + 3 et inflige 7 points de dégâts à la monture, réduisant ses points de vie à 31.

Pour sa deuxième flèche, Druga obtient un 3 et rate.

Alarion lance son cheval au trot. *Alarion décide de faire faire un double mouvement à son cheval.* Le paladin tente de soigner sa monture avec un sort mais le déplacement du cheval le déconcentre et le sort échoue. *Après que sa monture a parcouru 16 mètres, le paladin lance le sort soin des blessures légères sur son cheval de guerre pour le guérir des dégâts infligés par la flèche de Druga. Cela nécessite un jet de Concentration (DD 11). Il obtient un 3 et ajoute son bonus de +6 pour un total de 9, ce qui est insuffisant, le sort est donc gâché.* Secouant la tête, Alarion lève son bouclier et se prépare à la bataille. Il utilise son action de mouvement pour préparer son bouclier. Après, *son cheval parcourt les 16 derniers mètres de son double déplacement. La distance séparant les deux combattants n'est plus que de 70 mètres.*

Druga fait une grimace sinistre et lance sa monture abyssale au galop. La monture de Druga utilise un double mouvement vers Alarion. Il décoche une flèche dans le flanc du cheval de son ennemi puis écarte son arc et tire son épée longue noire. *Après s'être déplacé de 16 mètres, Druga tire une seule flèche sur la monture d'Alarion. Il obtient un 18 auquel il ajoute son modificateur de +12 et retire sa pénalité de –2 pour la portée et –2 car sa monture effectue un double mouvement. (S'il n'avait pas le don Tir monté, cette pénalité serait de –4). Le total est de 26, il touche.*

Encore une fois Alarion essaie d'utiliser son don de Combat monté pour annuler le tir et il obtient encore un 12, +10 pour son modificateur d'Équitation, pour un total de 22, ce qui n'est pas suffisant. Druga jette 1d6+3 et inflige 8 points de dégâts, réduisant les points de vie de la monture d'Alarion à 23.

Alarion fait aller sa monture au pas et jette à Druga son javelot qui est dévié par la peau magique de son destrier infernal. *Le cheval d'Alarion effectue un déplacement normal. Après avoir parcouru 8 mètres, le paladin lance son javelot mais Druga réagit instantanément et se met à couvert derrière sa monture. Cela nécessite un jet d'Équitation (DD 15) et Druga obtient un 9 auquel il ajoute son bonus de +15 pour un total de 24, ce qui lui permet de réussir.*

Alarion obtient un 14 à son jet d'attaque auquel il ajoute son bonus de +9 et auquel il soustrait une pénalité de –2 (pour la distance). Le résultat est 21 ce qui suffirait à toucher la CA de 19 de Druga (incluant son bonus d'Esquive) mais l'abri partiel fourni par la monture de Druga augmente sa CA de +4. Elle est donc de 23. Le javelot frappe donc la monture. Alarion lance 1d6+3 et obtient 5 points de dégâts. Puisque la monture bénéficie d'une réduction des dégâts de 5/1, elle n'est pas blessée.

Le paladin prépare sa lance lourde pour pouvoir charger son adversaire. *Alarion utilise une action de mouvement pour tirer sa lance lourde et son cheval termine son déplacement. Les deux adversaires ne sont plus qu'à 16 mètres.*

Druga anticipe la charge d'Alarion, lui et son cheval se préparent à attaquer la monture d'Alarion quand ce dernier sera à portée. *Druga et son cheval préparent une action d'attaque (Druga avec son épée longue, le cheval de guerre avec un sabot).*

Alarion charge Druga. *Sa monture couvre les 16 mètres qui séparent les deux ennemis, ce qui l'amène dans la zone contrôlée par le cheval de Druga.* La monture de Druga frappe le destrier du paladin de son sabot et le touche au flanc. *La monture de Druga obtient un 14 et ajoute son modificateur d'attaque de +6 pour un total de 20. La classe d'armure de la monture d'Alarion est de 19 (normalement 21 mais elle est réduite de –2 à cause de*

la charge). L'attaque est donc réussie. Druga jette 1d6+4 pour le sabot de sa monture et inflige 5 points de dégâts, réduisant le total de points de vie de la monture d'Alarion à 18. (L'épée longue de Druga n'ayant pas d'allonge, il ne peut attaquer la monture d'Alarion tant qu'elle n'est pas adjacente à lui ce qui ne se produira pas avant qu'Alarion ne lance son attaque.)

Puis la lance d'Alarion empale le cheval démoniaque véhiculant le pouvoir saint d'Héronéus et infligeant un coup mortel. *Alarion utilise son châtiment du mal contre la monture ce qui lui donne un bonus de +2 à l'attaque et de +7 aux dégâts. Il obtient un 13 et ajoute son modificateur d'attaque de +13 et son bonus de charge de +2 pour un total de 28 — il touche.*

Druga tente d'utiliser sa compétence de Combat monté et d'Équitation pour annuler l'attaque mais il n'obtient qu'un 2. Même avec son bonus de +15, il n'obtient qu'un 17 ce qui n'est pas suffisant.

Puisqu'Alarion possède le don Charge dévastatrice, il inflige triple dégâts avec sa lance quand elle est utilisée pour une charge à cheval. Il lance 3d8 + 33 et inflige 47 points de dégâts, ce qui tue instantanément la monture démoniaque.

Alors que son destrier s'effondre, Druga effectue un roulé-boulé et tombe à terre sans se faire de mal. *La mort de sa monture force Druga à effectuer un jet d'Équitation (DD 15) pour tomber sans se faire mal. Il obtient un 6 et ajoute son modificateur de compétence d'Équitation de +15 pour un total de 21. Druga ne subit aucun dégât à cause de sa chute.*

Alarion continue sa charge et dépasse Druga. *Puisqu'Alarion possède le don Attaque au galop, il peut continuer à se déplacer après sa charge (jusqu'à un maximum de deux fois la vitesse de son cheval) sans provoquer une attaque d'opportunité de la part de son adversaire.* Cependant, alors que le cheval dépasse Druga, ce dernier lui donne un coup d'épée. *Le DM permet à Druga un jet de dextérité contre un DD de 15 pour pouvoir conserver son épée malgré la chute et Druga obtient un total de 17. Il peut donc effectuer l'attaque qu'il préparait ainsi qu'une attaque d'opportunité contre la monture d'Alarion (le don Attaque au galop protège uniquement Alarion d'une attaque d'opportunité de sa cible qui est, dans ce cas, l'ex-monture de Druga). Puisque Druga est à terre, il subit une pénalité de –4 à chacune de ses attaques. Il obtient un 14 avec l'attaque qu'il avait préparée ce qui donne un 20 avec les ajustements (une attaque réussie infligeant 6 points de dégâts) et un 7 pour l'attaque d'opportunité qui est ajustée à 17 (un échec). Il ne reste plus désormais que 12 points de vie à la monture d'Alarion.*

Druga se remet sur ses pieds et s'éloigne de son adversaire en zigzaguant. *Druga utilise deux actions de déplacement pour se relever et s'éloigner d'Alarion. Il opte aussi pour une défense totale, ce qui lui accorde un bonus d'esquive de +4 à sa CA (elle est désormais de 22 ou 23 contre les adversaires qu'il veut esquiver, Alarion dans ce cas).* Alarion fait tourner bride à sa monture et charge une nouvelle fois en visant le noir chasseur avec sa lance. *Son cheval couvre les 26 mètres séparant les deux adversaires et Alarion effectue une charge. Alarion obtient un 20 net — un risque de critique ! Le jet de critique est de 13, ajusté à 26. L'attaque inflige cinq fois les dégâts normaux (x3 à cause de la Charge dévastatrice + x3 à cause du critique, ce qui donne x5). Alarion jette 5d8+15+7 et inflige 43 points de dégâts, ce qui réduit les points de vie de Druga à 7.* Son cheval de guerre attaque avec ses sabots alors qu'il piétine le chasseur. *Le cheval de guerre peut effectuer une charge contre Druga (un coup de sabot), une attaque croc-en-jambe à cause du renversement et, si l'attaque croc-en-jambe réussit, une attaque de sabot gratuite. Chaque attaque bénéficie du bonus de +2 dû à la charge. Alarion obtient un 9 pour la première attaque de sabot, ajusté à 18 : un échec. Puis, la monture entre dans la zone contrôlée par Druga, ce qui provoque une attaque d'opportunité. Druga obtient un 3, ce qui est un échec malgré la CA réduite du cheval à cause de la charge. Puisqu'Alarion a le don Piétinement, Druga ne peut choisir d'éviter le renversement. Le cheval effectue son attaque croc-en-jambe et obtient un total de 19, ce qui touche (c'est une attaque de contact au corps à corps pour toucher, on ignore donc la CA de Druga). Le cheval effectue un jet de Force opposé par un jet de Force ou de Dextérité de Druga (Druga choisit la Dextérité). Le cheval bénéficie d'un bonus de +4 car il est d'une categorie de taille supérieure à celle de Druga. Il obtient un 12 et il ajoute son bonus de +4 ainsi que son bonus de Force de +4 pour un total de 20. Druga obtient un 14 et ajoute son bonus de Dextérité de +3 pour un total de 17. Le cheval l'emporte et Druga tombe à terre. Le cheval peut donc effectuer une attaque gratuite contre Druga (encore une fois grâce au don de piétinement). Il obtient un 16 et ajoute son bonus de +6 à l'attaque et +4 car Druga est à terre pour un total de 26. L'attaque réussit et inflige 8 points de dégâts au chasseur qui tombe en dessous de 0. Druga est mourant et Alarion a remporté la victoire au nom du bien et de la loi.*

Druga : demi-elfe mâle, guerrier 4/rôdeur 3 ; FP 7 ; humanoïde de taille M ; DV 4d10+4 (guerrier) + 3d10+3 (rôdeur) ; pv 50 ; Init +2 (Dex) ; VD 10 m ou 16 m à cheval ; CA 18 (+3 Dex, +5 Armure, +1 anneau) + Esquive ; Att +7 Base, +2 Force, +1 épée longue (–2 combat à deux mains) égal à +10/+5 (+8/+3) corps à corps (1d8+3 crit 19–20, épée longue +1) ; +7 base, +2 Force, +1 épée courte (–2 combat à deux armes) égal à +10 (+8) corps à corps (1d6+1 crit 19–20, épée courte de maître) ; +7 base, +3 Dex, +1 arc composite court de force, +1 flèches, égal +12/+7 attaque à distance (1d6+3, crit 19–20, Arc composite court de force +1) ; AS : ennemi juré (humains +1), peut combattre comme s'il avait les dons Ambidextrie et Combat à deux armes ; AL CM, JS Réf +5, Vig +8, Vol +4 ; For 14, Dex 16, Con 12, Int 8, Sag 13, Cha 10.

Compétences et dons : Dressage +6, Équitation +15, Sens de la nature +7 ; Arme en main, Combat Monté, Esquive, Pistage (libre), Tir à bout portant, Tir de loin, Tir monté.

Possessions : épee longue +1, épée courte de maîtres, *arc composite court de force +1 [For 14]*, 20 flèches de maître, *chemise de mailles +1, anneau de protection +1.*

Monture de Druga : cheval de guerre lourd des Abysses ; FP 3, bete magique de taille G, DV 4d8+12, pv 30, Init +1 (Dex), VD 16 m ; CA 17 (–1 Taille, +1 Dex, +3 armure de cuir cloutée de maître, +4 naturelle) ; Att 2 sabots +6 corps à corps (1d6+4 par sabot) ; morsure +1 corps à corps (morsure 1d4+2) ; Part odorat, vision dans le noir 20 mètres, résistance au feu/froid 10, réduction des dégâts 5/+1, RM 8 ; AL CM ; JS Réf +5, Vig +7, Vol +2 ; For 18, Dex 13, Con 17, Int 3, Sag 13, Cha 6.

Compétences et dons : Perception auditive +7, Détection +7

Alarion : humain mâle, paladin 7 ; FP 7 ; humanoïde de taille M ; DV 7d10+7 (paladin), pv 50, Init +0 ; VD 6,50 m ou 16 m à cheval ; CA 19 (+9 armure) ; Att +7 base, +2 Force, +1 épée longue égal à +10/+5 corps à corps (1d8+2 crit 19–20, épée longue de maître) ; +7 base, +2 Force, +1 *lance lourde* égal à +10/+5 corps à corps (1d8+3 crit x3, *lance lourde* +1) ; +7 base, +0 Dex, +1 javelot égal +8/+3 attaque à distance (1d6+2, javelot de maître) ; AS châtiment du mal ; Part capacités de paladin ; AL LB ; JS Réf +4, Vig +8, Vol +6 ; For 14, Dex 10, Con 12, Int 8, Sag 14, Cha 15.

Compétences et dons : Concentration +6, Connaissance (religion)+4, Équitation +10, Intimidation +8 ; Attaque au galop, Charge dévastatrice, Combat monté, Piétinement.

Sorts (–/2) · faveur divine, soins légers.

Possessions : épée longue +1 de maître, lance lourde +1, 3 javelots de maître, harnois +1, grand bouclier de fer de maître.

Monture d'Alarion : cheval lourd de paladin ; FP 6 ; bête magique de taille G ; DV 6d8+18 ; pv 45 ; Init +1 (Dex), VD 16 m ; CA 21 (–1 Taille, +1 Dex, +3 armure de cuir cloutée de maître, +8 naturelle) ; Att 2 sabots +6 corps à corps (1d6+4 par sabot) ; morsure +1 corps à corps (Morsure 1d4+2), AS : Odorat, Esquive surnaturelle, Transfert d'effet magique, Lien télépathique, transfert de jet de sauvegarde, JS Réf +5, Vig +7, Vol +2 ; For 19, Dex 13, Con 17, Int 6, Sag 13, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +7, Perception auditive +7.

#2 : LE DUEL

Cet exemple concerne un combat à un contre un, entre deux guerriers de même niveau et aux capacités très similaires. Les deux combattants utilisent des manœuvres, comme la charge à mains nues, le désarmement et le croc-en-jambe pour tenter de gagner l'avantage dans ce qui est un combat très égal.

Shaez Mar-Yinan entre dans la salle commune de l'auberge du Dragon Endormi, où son ennemi juré, François, flirte avec une jeune femme, au bar. Lançant un défi, elle tire sa rapière de laquelle jaillissent des flammes.

Shaez et François lancent leur initiative. François obtient un 11 et ajoute un bonus de +8 pour un total de 19. Shaez obtient un 15 et ajoute un bonus de +4 pour un total de 19 ! La Dextérité de François est de 19, comparée au 18 de Shaez, c'est lui qui remporte l'initiative. Sa première « action » est d'annoncer qu'il utilise son don Esquive contre Shaez ce qui fait passer sa CA à 22. Il utilise également le don Expertise du combat, acceptant une pénalité de –2 à ses attaques en échange d'un bonus de +2 à sa CA. Sa CA est maintenant de 24 et ses attaques de ce round sont (et jusqu'à ce qu'il déclare le contraire) de +15/+10/+5.

François descend de son siège au bar puis saute sur une longue table derrière lui tandis que les autres clients s'écartent. *Sa compétence de Saut est de +12 et il obtient un 7. Il grimpe donc facilement sur la table de 1 mètre de haut (un résultat de 19, 9 points au-dessus du 10 requis ce qui permet de sauter 1 mètre avec un saut en hauteur sans élan). Puis il saute sur la table adjacente pour être a portée de son adversaire. Obtenant un 20, le résultat de 32 au jet de compétence lui permet de sauter près de 4,50 m ; bien que limité à 4 mètres (deux fois sa taille), cela suffit pour sauter le 1,60 m séparant les deux tables.*

Il donne un coup de rapière et blesse Shaez à l'épaule. *François ne peut effectuer qu'une seule attaque après ce déplacement de 3 metres. Il obtient un 15 auquel il ajoute son modificateur de +15 et un bonus supplémentaire de +1 car il se trouve en hauteur, pour un total de 31. Cela suffit amplement à toucher la CA de 14 de Shaez qui est prise au dépourvu. Il inflige 7 points de dégâts réduisant les points de vie de Shaez à 91.*

À son tour, Shaez déclare également une Esquive contre François et utilise Expertise du combat pour obtenir un bonus de +2 à sa CA contre une pénalité de –2 à ses attaques. Sa CA est désormais de 24 et ses attaques sont de +15/+10/+5.

Étourdie par la féroce attaque de François, Shaez se reprend. Elle fait un roulé-boulé et saute sur la table qu'il vient juste de quitter. *Enchaîner des acrobaties pour dépasser un adversaire sans provoquer d'attaque d'opportunité nécessite un jet contre un DD de 15. Shaez obtient un 5 auquel elle ajoute son modificateur de compétence de +15 et elle réussit. Elle obtient un 5 sur son jet de Saut, ce qui lui donne un résultat de 5 + 15 = 20. C'est suffisant pour sauter sur la table.* Tandis que François se retourne, sa rapière lui transperce l'épaule et François hurle de douleur. *Shaez obtient un 20 net puis un 15 pour déterminer si elle a effectué un critique ; 15 + 15 = 30, c'est donc bien un critique. Elle inflige 2d8 + 4 points de dégâts de base et ajoute 1d6 point pour son attaque précise (de duelliste) et 1d6 pour sa lame de feu, pour un total de 18 points de dégâts. François n'a plus que 69 points de vie.*

Secoué par cette blessure sérieuse et ayant perdu l'avantage d'être en hauteur, François effectue une série d'acrobaties pour s'éloigner de Shaez vers un endroit dégagé près de la cheminée. *Encore une fois, sa compétence d'Acrobaties, même avec un résultat au dé de 4, lui permet d'éviter toute attaque d'opportunité de la part de Shaez.* Il tire une potion de sa ceinture et en avale une partie, ce qui soulage sa douleur à l'épaule. *Sa potion de soins importants lui permet de récupérer 11 points de vie. Son total est maintenant de 80 points de vie.*

Shaez, à son tour, saute de la table et franchit la distance qui la sépare de son adversaire. *Puisqu'elle doit parcourir 3 mètres pour menacer François, elle ne peut effectuer qu'une seule attaque.* Elle lui donne un autre coup et blesse François à la jambe. *Shaez obtient un 17 +15 = 32 et inflige 19 points de dégâts sans critique ! François n'a plus que 61 points de vie.*

Enfin, François se concentre sur Shaez, effectuant une série d'attaques incroyablement rapides. Concentrant tous ses efforts sur l'attaque, il désarme la tieffeline puis lui ouvre le bras. *Cessant d'utiliser Expertise du combat (sa CA est de nouveau de 22 et ses attaques ne subissent plus de pénalité), François essaie de désarmer Shaez. Puisqu'il a le don Science du désarmement, Shaez ne peut effectuer d'attaque d'opportunité contre lui. Les deux combattants effectuent un jet d'attaque opposé. François obtient un 14 + 17 = 31 tandis que Shaez obtient un 15 + 15 = 30. La rapière de Shaez tombe par terre. La seconde attaque de François est égale à 15 + 12 = 27. Il touche et inflige 12 points de dégâts à Shaez. Shaez n'a plus que 79 points de vie. Sa troisième attaque est égale à 11 + 7 = 18. Il échoue.*

Shaez se baisse pour ramasser son arme, baissant ainsi suffisamment sa garde pour que François la frappe de nouveau. *« Ramasser un objet » est une action de mouvement qui provoque une attaque d'opportunité. Voir table 8–4 dans le Manuel des Joueurs. Ni Souplesse du serpent, ni Acrobaties ne*

Clarifications des règles

Nous ajoutons ici deux clarifications de règles pour la première impression du *Manuel des Joueurs*. Ce sont des règles officielles pour *D&D*.

Règle pour les shurikens

Quand vous lancez trois shurikens, effectuez une attaque séparée pour les trois, même si cela ne compte que comme une attaque. L'attaque sournoise et le bonus d'ennemi juré du rôdeur ne s'appliquent qu'à une seule des trois attaques. Vous n'êtes pas assez précis avec les autres shurikens pour bénéficier de ces bonus.

Frapper avec un sort de contact

Normalement quand vous utilisez un sort de contact, il vous faut uniquement toucher l'adversaire pour que votre sort prenne effet. Vous pouvez alternativement, essayer de frapper l'ennemi avec une attaque à mains nues. Il est plus difficile de toucher avec un coup qu'avec un simple contact mais cela est beaucoup plus efficace si vous réussissez. Considérez l'attaque comme une attaque à mains nues normale (ainsi la plupart des personnages provoquent des attaques d'opportunité en agissant de la sorte). Si l'attaque touche, vous infligez vos dégâts à mains nues et vous libérez le sort. Si l'attaque échoue, le sort n'est pas perdu.

peuvent permettre à Shaez d'éviter l'attaque — c'est une des raisons pour laquelle Désarmement est un excellent choix. François obtient un 11 + 17 = 28. Il touche Shaez pour 9 points de dégâts, réduisant ses points de vie à 70.

Ayant récupéré son épée, Shaez balaie François et le fait tomber. *Pour se venger d'avoir été désarmée par François, Shaez tente un croc-en-jambe. Elle obtient 8 + 15 = 23. Cela suffit pour une attaque de contact. Les protagonistes effectuent un jet opposé de caractéristiques. Shaez effectue un jet de Force tandis que François effectue un jet de Dextérité puisque sa Dextérité est supérieure à sa Force. Shaez obtient un 14 et ajoute son modificateur de +1 pour un total de 15. François obtient un malheureux 6 et ajoute son modificateur de dextérité de +4. Il tombe par terre. Le don de Science du croc-en-jambe de Shaez lui permet d'effectuer une attaque immédiate.* Dès que François tombe par terre, la rapière de Shaez l'atteint une nouvelle fois à l'épaule. *Shaez obtient un 17 + 15, + un bonus supplémentaire de +4 car François est au sol, pour un total de 36. Elle inflige 14 points de dégâts. François n'a plus que 47 points de vie.*

François se remet rapidement debout et franchit la garde de la tieffeline avec sa rapière. *Se relever est une action de mouvement qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité — il est tout à fait possible de rester en garde en se redressant. François décide d'utiliser une nouvelle fois son don Expertise du combat. Sa CA est de nouveau de 24 et ses attaques de +15/+10/+5. Puisqu'il a utilisé une action pour se relever, il ne peut effectuer qu'une seule attaque pendant ce round-ci. Il obtient un 12 + 15 = 27 et inflige 17 points de dégâts à Shaez qui n'a plus que 53 points de vie.*

En réponse, Shaez change légèrement de position et charge François, passant son épaule sous l'arme de son adversaire pour le pousser vers la cheminée. François abat son épée sur le dos de Shaez, mais elle parvient à le pousser tout de même. François évite de justesse de tomber et de se brûler. *Sans le don Science de la charge à mains nues, Shaez provoque une attaque d'opportunité quand elle tente la manœuvre charge à mains nues. François obtient un 11+15 = 26, il touche et inflige 17 points de dégâts. Shaez n'a plus que 36 points de vie. Les deux adversaires effectuent un jet de Force opposé. Shaez obtient un 12 et ajoute son modificateur de +1 en Force, pour un total de 13. François obtient un 9 et n'a pas de modificateur de Force. Shaez le repousse de 1,50 m et décide d'accompagner son déplacement sur le 1,20 m restant — 30 centimètres par point supérieur au jet de force de François. 30 centimètres de plus et le derrière de François aurait pris feu !*

François réplique avec une série de coups et touche la tieffeline à la poitrine. *Le premier jet d'attaque de François est un 18+15 = 33 et 14 + 15 = 29 pour confirmer le critique. Il inflige 18 points de dégâts à Shaez qui n'a plus que 18 points de vie. Ses dernières attaques sont de 12 + 10 = 22 et 11 + 5 = 16. Elles ratent toutes les deux.*

Shaez recule d'un pas et tire une potion pour soigner ses blessures. *Puisque le mouvement de Shaez n'est que de 1,50 m, elle ne provoque pas d'attaque d opportunité en quittant la zone contrôlée par François. Elle boit une potion de soins modérés et regagne 14 points de vie. Elle a désormais 32 points de vie.*

François ne laisse aucun répit à Shaez. Il continue son assaut mais Shaez s'est déjà remise en garde. Une seule des attaques de François touche sa cible mais les forces de Shaez l'abandonnent. *François se déplace de 1,50 m vers l'avant et effectue une attaque à outrance. Il obtient un 17+15 = 32 et inflige 12 points de dégâts. Shaez n'a plus que 20 points de vie. Les autres attaques de François (2 + 10 = 12 et 1+5 = 6, échouent.*

Commençant à craindre pour sa vie, Shaez lance une autre attaque puis fait une série d'acrobaties vers l'arrière le long du bar, pour s'écarter de son ennemi. *Elle n'effectue qu'une seule attaque, obtenant 11+15 = 26 et infligeant 17 points de dégâts. François n'a plus que 30 points de vie. Elle utilise sa compétence d'Acrobaties pour éviter une attaque d'opportunité alors qu'elle recule. Elle obtient un 7+15 = 22 et évite toute attaque.*

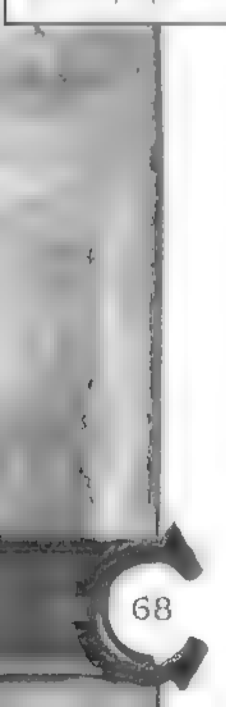
Essoufflé, François décide de ne pas enchaîner avec une autre attaque. Il tire sa deuxième potion de sa ceinture, la boit pour se soigner puis se rapproche de Shaez en restant hors de portée. *La potion de soins importants de François lui redonne 15 points de vie pour un total de 45. Il n'avance que de 3 mètres ne voulant pas être à portée de la rapière de Shaez alors qu'il ne peut effectuer une attaque.*

Se précipitant vers François, Shaez le touche au bras gauche avec sa lame de feu puis se met hors de portée avant qu'il ne puisse répliquer. *Shaez possède le don Attaque éclair, ce qui lui permet d'effectuer cette manœuvre. Elle obtient un 19+15 = 34 à son jet d'attaque mais son jet pour confirmer son critique n'est pas suffisant (8+15 = 23). Mais, même sans critique, elle inflige 17 points de dégâts à François qui n'a plus que 28 points de vie.*

Impatient, François fond sur Shaez et lui donne un coup qu'elle évite facilement. *François obtient un 5 + 15 = 20, il rate.* Shaez fait une série d'acrobaties, fait un saut arrière sur la table à côté de François et le touche au cou. *Les compétences de Saut et d'Acrobaties de Shaez rendent cette manœuvre aisée. Elle obtient un 2+15 = 17 à son jet d'Acrobaties et un 10 + 15 = 25 à son jet de Saut. Son jet d'attaque est de 19 + 15 +1 : 35. Elle confirme son critique avec un jet de 17 + 15 = 32. Elle inflige 24 points de dégâts. François n'a plus que 4 points de vie.*

Sachant que la victoire est à portée de main malgré ses blessures, François attaque et met tout ce qu'il a dans une dernière série de coups qui vont mettre un point final à ce conflit. Un coup à la poitrine, une feinte aux jambes et une blessure au cou finissent d'achever la tieffeline. *Laissant de côté son Expertise au combat, François obtient un 7+17 = 24, et inflige 13 points de dégâts (Shaez n'a plus que 7 points de vie), puis il obtient un 5+12 = 17, il rate. Finalement, il obtient un 17 + 7 = 24 et inflige 7 points de dégâts à la tieffeline qui, à 0 points de vie, est mise hors de combat mais n'est pas mourante.*

Avant de perdre connaissance, la tieffeline saute de la table pour s'éloigner de François et boit sa dernière potion qui lui soigne 9 points de vie. *Elle a 9 points de vie.* François continue son assaut et plonge sa rapière dans le cœur de Shaez. *Sa première attaque est de 18 + 17 = 35 mais il obtient un*



1 et ne confirme pas son critique. Mais malgre cela, il inflige 12 points de dégâts. Shaez tombe à -3. Elle est mourante et il peut l'achever rapidement pour mettre un terme à une décennie de rivalité.

François : humain mâle, guerrier 7/duelliste 4 ; FP 11 ; humanoïde de taille M ; DV 7d10+7 (guerrier) + 4d10 + 4 (duelliste) ; pv 87 ; Init +8 (+4 Dex, +4 Science de l'initiative) ; VD 10 m ; CA 21 (+4 Dex, +2 Int, +3 *bracelets*, +1 *anneau*, +1 *amulette*) + Esquive ; Att +11 base, +4 Dex +1 rapière, +1 Arme de prédilection/+12/+7 corps à corps (1d8+3 +1d6 Attaque précise/crit 18–20, *rapière +1*) ; AS : Attaque précise +1d6 ; Part Mobilité accrue (CA +4), AL CB ; JS Réf +12, Vig +7, Vol +3 ; For 10, Dex 19, Con 12, Int 14, Sag 8, Cha 13.

Compétences et dons : Acrobaties +17, Bluff +14, Équilibre +17, Représentation +14, Saut +12 ; Arme de prédilection (rapière), Attaques réflexe, Botte secrète (rapière), Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Science du désarmement, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (rapière).

Possessions : rapière +1, bracelets d'armure +3, gantelets de Dextérité +2, anneau de protection +2, amulette d'armure naturelle +1, 2 potions de soins importants.

Shaez Mar-Yinan : tieffeline femelle, guerrier 7/duelliste 4 ; FP 11 ; humanoïde de taille M ; DV 7d10+14 (guerrier) + 4d10 + 8 (duelliste) ; pv 98 ; Init +4 (+4 Dex) ; VD 10 m ; CA 21 (+4 Dex, +3 Int, +2 *anneau*, +2 *bracelets*) ; Att +11 base, +4 Dex, +1 *rapière*, +1 Arme de prédilection/+12/+7 corps à corps (1d8+2 +1d6 Attaque précise +1d6 lame de feu/crit 18–20, *rapière de feu +1*) ; AS. Attaque précise +1d6, *ténèbres* ; Part résistance feu, froid et électricité 5 ; AL CM ; JS Réf +10, Vig +8, Vol +2 ; For 12, Dex 18, Con 14, Int 16, Sag 8, Cha 8.

Compétences et dons :.Acrobaties +15, Bluff +12, Équilibre +15, Représentation +10, Saut +15 ; Ambidextrie, Arme de prédilection (Rapière), Attaque éclair, Botte secrète (Rapière), Esquive, Expertise du combat, Science du croc-en-jambe, Souplesse du serpent.

Attaques spéciales : ténèbres — une fois par jour, comme lancé par un Ens 11.

Possessions :. rapière de feu +1, bracelets d'armure +2, anneau de protection +2, 2 potions de soins modérés.

VARIANTES

Le DM peut utiliser ces variantes pour résoudre certains problèmes qui peuvent survenir avec les guerriers et les moines.

Contrer les mouvements acrobatiques

Un personnage peut effectuer un jet d'Acrobaties pour passer à côté ou à travers la position d'un ennemi. Ce jet ne prend pas en compte les possibilités de défense de cet adversaire. Avec cette variante, le personnage qui est en défense peut effectuer un jet d'Acrobaties. Celui qui tente la manœuvre acrobatique doit battre le DD comme d'habitude mais aussi le résultat obtenu par le défenseur.

Cette variante est rarement nécessaire en jeu car la plupart des monstres et des personnages n'ont pas la compétence d'Acrobaties (et ne peuvent donc pas faire de jet d'Acrobaties). Par contre, avec cette variante, il est beaucoup plus difficile d'utiliser Acrobaties contre un moine expérimenté que contre un Ogre.

Par exemple, Ambre a besoin d'un 15+ pour effectuer une série d'acrobaties afin de dépasser un ennemi. Si elle tente cette manœuvre contre un moine, ce moine effectue un jet d'Acrobaties et obtient un 17. Ambre devra donc obtenir ce résultat à son jet d'Acrobaties au lieu de 15. Si le moine obtient un résultat inférieur ou égal à 14, Ambre doit toujours obtenir un 15 pour réussir.

Flexibilité d'Arme de prédilection avec les arcs

Un guerrier qui choisit Arme de prédilection (arc long ou arc court) au 1er niveau peut le regretter quand il peut enfin s'offrir un arc composite de force. Plutôt que de voir un joueur posséder un don qui ne marche pas avec les arcs de force, le DM peut laisser le joueur ajuster son Arme de prédilection d'une catégorie d'arc à une autre. Ces armes sont suffisamment semblables pour qu'un personnage puisse utiliser ce qu'il sait avec l'un pour se servir de l'autre. Dans un souci de réalisme, le personnage ne peut faire cette modification que lorsque sa base d'attaque augmente. Ainsi, la maîtrise du personnage avec le premier arc n'est pas réduite.

Exemple : un guerrier elfe commence au premier niveau avec Arme de prédilection (arc long). Avant d'atteindre le 2e niveau, il l'a amélioré son équipement avec un arc composite de force pour lequel son don ne sert à rien. Dès qu'il passe au 2e niveau, avec la permission du DM, le joueur passe son Arme de prédilection à l'arc composite. Le bonus d'attaque du guerrier à l'arc long ne change pas (il perd le bonus de +1 pour l'Arme de prédilection mais l'augmentation de son attaque de base compense la perte).

Désarmement à deux mains

Tenter de désarmer un adversaire avec les deux mains devrait être plus facile que de tenter de le faire avec une seule main. La règle de combat à deux mains est trop restreinte pour représenter l'avantage d'utiliser deux mains. Cette variante propose que deux mains utilisées ensemble comptent comme une arme ayant la taille de l'attaquant. (Utilisée seule, la main d'un personnage compte comme une arme de deux catégories de taille inférieures au personnage.)

Par exemple, si Ambre utilise ses mains pour essayer de désarmer un ennemi de son épée longue, le défenseur bénéficie d'un bonus de +8 sur son jet opposé d'attaque de corps à corps car l'épée (de taille moyenne) est de deux catégories de taille supérieure à une attaque à mains nues (Très petit pour un individu de taille moyenne). Si Ambre utilise ses deux mains, elles sont considérées comme une arme de taille moyenne. Elle n'effectue qu'une seule attaque (et non une pour chaque main) mais le défenseur ne bénéficie plus de son bonus de +8 pour avoir une arme plus grosse.

CHAPITRE 5 : LES OUTILS DU MÉTIER

L'argent : vous allez en avoir besoin et, à moins qu'un généreux mécène ne vous entretienne ou que vous fassiez partie d'une organisation ayant de nombreuses ressources, vous allez avoir besoin d'en avoir beaucoup pour payer vos armes, vos armures et vos équipements. L'avantage de l'argent est évident, surtout après votre retour de votre première aventure. Parfois on peut penser que c'est un cercle vicieux : Aller à l'aventure, acquérir de l'argent, dépenser cet argent en équipements, repartir à l'aventure, acquérir plus d'argent, acheter d'autres équipements, etc. Cela peut même arriver au point où vous et vos amis pensez que vous êtes la source principale de revenus de votre communauté, en fait le nerf de son économie !

Pour vous aider à trouver de quoi dépenser votre argent, nous vous présentons ici de nouvelles armes exotiques, les équivalences de certaines armes peu communes, des objets magiques prévus pour les guerriers et les moines et enfin, six endroits détaillés que les joueurs peuvent explorer, découvrir, construire et acheter avec leurs cartes, leurs PNJ et leurs coûts.

NOUVELLES ARMES EXOTIQUES

« On n'a jamais trop d'armes. »

— *Tordek.*

Les guerriers et les moines tirent bénéfice des armes qui ont un « petit quelque chose en plus ». En fait, une arme exotique peut devenir la marque d'un personnage. Cependant, avant de pouvoir utiliser un éventail de guerre ou une grande épée au mercure, il vaut mieux avoir le don Maniement des armes exotiques. Un personnage peut se servir d'une arme exotique sans un don associé de Maniement d'arme exotique mais il subit une pénalité de –4 à tous ses jets d'attaque avec cette arme.

Les armes indiquées dans la catégorie Munitions ne sont pas considérées comme exotiques et il n'est pas nécessaire d'avoir le don Maniement d'armes exotiques pour pouvoir les utiliser.

Bolas, 2 boules. Cette arme est constituée de deux sphères de bois massif reliées par une petite corde. C'est une arme à distance qui est utilisée pour faire tomber un adversaire. Quand vous lancez des bolas vous effectuez une attaque de contact à distance contre votre adversaire. Si vous touchez, votre adversaire subit un croc-en-jambe. De plus, si l'adversaire échoue à un jet de lutte contre ce même jet d'attaque, il est agrippé.

Table 5–1 : armes exotiques
Armes exotiques — corps à corps

Arme	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Poids	Type
Mains nues						
Gantelet de garde	10 po	*	*	—	2 kg	—
Très petites						
Couteau-moignon	8 po	1d4	19–20/x2	—	1 kg	Perforant
Triple-dague	10 po	1d4	19–20/x2	—	500 g	Perforant
Petites						
Éventail de guerre	30 po	1d6	x3	—	1,5 kg	Tranchant
Gantelet à lames	30 po	1d6	19–20/x2	—	2 kg	Tranchant
Pique de combat, gnome	10 po	1d6	x4	—	2,5 kg	Perforant
Moyennes						
Chaîne-dague	4 po	1d4	19–20/x2	—	2 kg	Perforant
Épée longue au mercure	400 po	1d8	x4	—	3 kg	Tranchant
Grandes						
Duom	20 po	1d8	x3	—	4 kg	Perforant
Épée-fléau	90 po	1d8/1d8	19–20/x2	—	10 kg	Tranchant et contondant
Grande épée au mercure	600 po	2d6	x4	—	8,5 kg	Tranchant
Manti	15 po	1d8	x3	—	4,5 kg	Perforant
Sat tjat koen	4 po	1d8	x3	—	4 kg	Contondant
Très grandes						
Longue lame	100 po	2d8	19–20/x2	—	11,5 kg	Tranchant

Les bolas ne peuvent agripper que des cibles de taille moyenne (M) ou plus petite. On peut se dégager des bolas avec une action complexe. Votre adversaire ne peut pas vous faire un croc-en-jambe en réponse à votre tentative avec les bolas.

Carreau oscillant. Ce projectile ressemble à un carreau normal sauf qu'il est percé de petits trous. En fait, un minuscule conduit permet à l'air de passer dans le carreau après qu'il a été tiré, ce qui fait que le projectile oscille. Un adversaire qui est la cible de ce projectile ne peut bénéficier que de la moitié de son modificateur de Dextérité à la CA (arrondi à l'inférieur) car il est difficile de prévoir sa trajectoire.

Chaîne-dague. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre jet d'attaque opposé quand vous essayez de désarmer un adversaire (ce qui inclut le jet pour éviter d'être désarmé vous-même si vous ne réussissez pas à désarmer votre adversaire). Vous pouvez aussi utiliser cette arme pour effectuer des attaques croc-en-jambe avec un bonus de +2. Si vous êtes déséquilibré pendant que vous effectuez une attaque croc-en-jambe, vous pouvez choisir de lâcher votre arme plutôt que de vous retrouver dans cette mauvaise posture.

Couteau-moignon. Un couteau-moignon est similaire à une dague coup de poing sauf qu'il peut être fixé sur un moignon. Pour quelqu'un qui sait s'en servir, le couteau devient une extension de son corps. Contre des adversaires auxquels vous avez infligé des dégâts au cours d'un combat continu au corps à corps, les chances de critique du couteau-moignon sont doublées (17–20). Un adversaire ne peut vous désarmer.

Duom. La duom est une longue lance avec une tête de lance normale ainsi que deux lames pointées vers l'arrière. L'arme dispose d'une allonge qui permet de frapper un adversaire à 3 mètres. Ceux qui manient la lance peuvent également l'utiliser pour attaquer une cible adjacente avec les pointes inversées. Appliquez un bonus de +2 pour le jet de la première attaque effectuée avec la duom contre un adversaire adjacent.

Épée longue au mercure. Identique à la grande épée au mercure, à l'exception du fait qu'entre des mains non expertes cette masse changeante inflige une pénalité supplémentaire de –2 aux jets d'attaque, en plus de la pénalité pour arme non maîtrisée.

ARMES EXOTIQUES — DISTANCE

Arme	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Poids	Type
Très petites						
Fukimi-bari (dards de bouche)	1 po	1	x2	3 m	50 g	Perforant
Pierre ricoche halfeline	3 po	1d3	x2	3 m	125 g	Contondant
Petites						
Bolas, 2 boules	5 po	1d4*	x2	3 m	1 kg	Contondant
Moyennes						
Gantelet-arbalète	200 po	1d4	x2	6 m	2 kg	Perforant
Javelot à spirale	2 po	1d8	19–20/x2	16 m	1 kg	Perforant
Grandes						
Grande arbalète	100 po	1d12	19–20/x2	75 m	7, 5 kg	Perforant
Harpon	15 po	1d10	x2	10 m	5 kg	Perforant
Poids orque	10 po	2d6	19–20/x3	3 m	7,5 kg	Contondant
Spéciales						
Fouet-dague*	25 po	1d6	19–20/x2	4,5 m	1,5 kg	Tranchant
Fouet-dague de force*						
Bonus Force +1	225 po	1d6	19–20/x2	4,5 m	2 kg	Tranchant
Bonus Force +2	325 po	1d6	19–20/x2	4,5 m	2,5 kg	Tranchant
Bonus Force +3	425 po	1d6	19–20/x2	4,5 m	3 kg	Tranchant
Bonus Force +4	525 po	1d6	19–20/x2	4,5 m	3,5 kg	Tranchant
Fouet de force*						
Bonus Force +1	200 po	1d2†	x2	4,5 m*	1,5 kg	Tranchant
Bonus Force +2	300 po	1d2†	x2	4,5 m*	2 kg	Tranchant
Bonus Force +3	400 po	1d2†	x2	4,5 m*	2,5 kg	Tranchant
Bonus Force +4	500 po	1d2†	x2	4,5 m*	3 kg	Tranchant
Munitions (ne sont pas des armes exotiques)						
Carreau oscillant (1)	50 po	—	—	—	0,1 kg	—
Flèche alchimique (1)	75 po	—	—	—	0,1 kg	—

* Voir description de l'arme pour les règles spéciales

† Inflige des dégâts temporaires

Épée-fléau. Une épée-fléau est une arme double D'un côté, un fleau et de l'autre, une épée longue. Vous pouvez combattre avec comme si vous combattiez avec deux armes mais dans ce cas vous subissez toutes les pénalités normales accompagnant le combat à deux armes, comme si vous utilisiez une arme à une main et une arme légère.

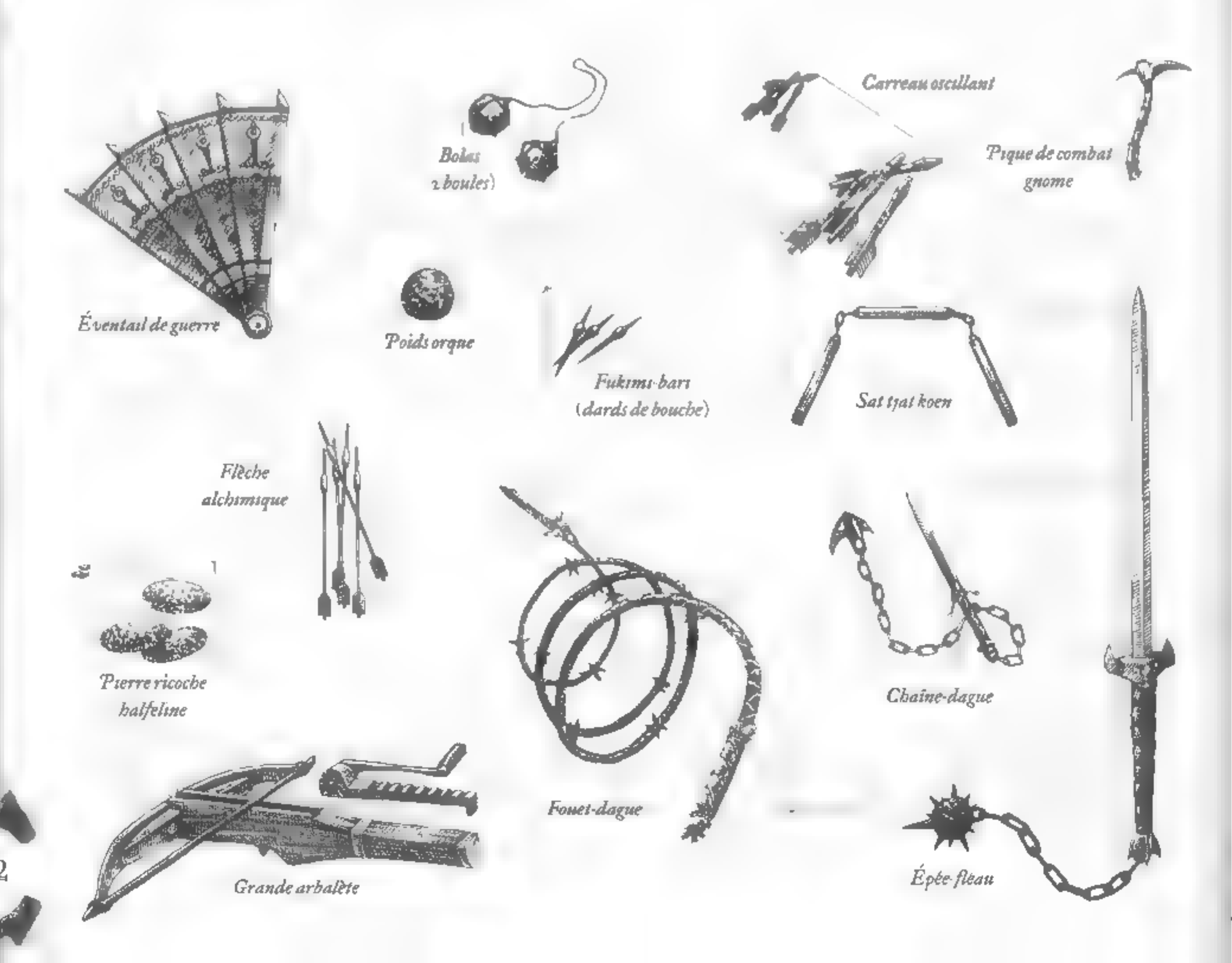
Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre jet d'attaque opposé quand vous essayez de desarmer un adversaire (ce qui inclut le jet pour éviter d'être désarmé vous-même si vous ne réussissez pas à désarmer votre adversaire).

Vous pouvez effectuer des attaques croc-en-jambe avec l'épée-fléau. Si vous êtes victime de votre propre attaque en essayant un croc-en-jambe, vous pouvez lâcher l'épée-fléau pour éviter tout désagrément.

Éventail de guerre. Pour quelqu'un qui n'est pas entraîné, cet éventail ressemble à un superbe éventail féminin. Mais, dans ses plis, les branches de l'éventail sont en acier et leurs pointes sont aiguisées. Quand cette arme est employée pour la première fois dans un combat au corps à corps, son utilisateur peut tenter un jet de Bluff contre la compétence de Psychologie de son adversaire. Si l'utilisateur remporte le duel, il bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets d'attaques du premier round

Flèche alchimique. Merveille artisanale, chaque flèche alchimique est bourrée de feu alchimique dans sa tige creuse. Quand la cible est touchée, la tige se brise, libérant le feu alchimique sur la victime. Un round après l'impact, le feu alchimique s'embrase au contact de l'air et inflige 1d4 points de dégâts. La victime peut tenter, avec une action complexe, d'éteindre les flammes avant de subir ces dégâts. Il faut un jet de Réflexes réussi (DD 15) pour éteindre les flammes. Se rouler par terre permet de bénéficier d'un bonus de +2. Sauter dans de l'eau (dans un lac par exemple) ou user de magie permet d'éteindre les flammes instantanément.

Fouet-dague. Un personnage qui choisit un Maniement d'armes exotiques avec le fouet sait également manier le fouet-dague (vous n'avez pas besoin de choisir un autre don pour utiliser cette arme, si vous avez déjà le don pour le fouet). Le fouet-dague est plus lourd qu'un fouet normal et inflige plus de dégâts à cause des barbillons dont il est doté sur toute sa longueur et de sa pointe semblable à celle d'une dague (qui inflige de profondes blessures quand elle est utilisée par un expert). Contrairement aux autres fouets, les bonus d'armure et les bonus d'armure naturelle ne l'empêchent pas d'infliger des dégâts. Bien que vous le gardiez en main,



considérez le fouet-dague comme une arme à distance ayant une portée maximale de 5 mètres et aucune pénalité de portée

Puisque le fouet-dague peut s'enrouler autour d'un membre, vous pouvez effectuer des attaques croc-en-jambe avec. Si vous êtes victime de votre propre attaque en essayant un croc-en-jambe, vous pouvez lâcher le fouet pour éviter tout désagrément.

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous vos jets d'attaque opposés quand vous essayez de désarmer un adversaire (ce qui inclut le jet pour éviter d'être désarmé si vous échouez).

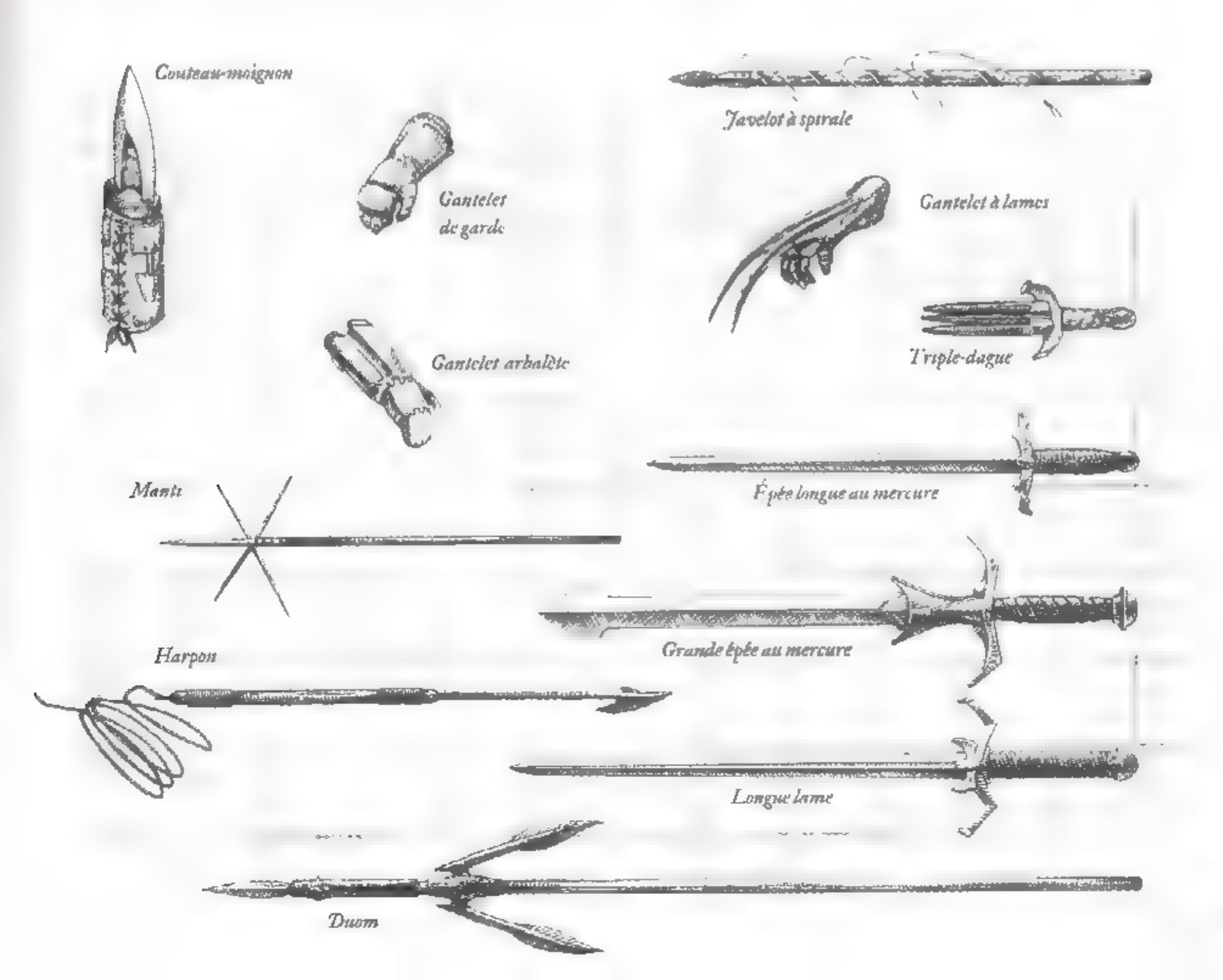
Fouet ou fouet-dague de force. Un personnage qui choisit un Maniement d'armes exotiques avec le fouet sait également manier le fouet de force (ou le fouet-dague de force). Ces armes sont faites avec un matériau spécial tres lourd, qui permet à un personnage très fort de tirer avantage de sa force supérieure à la moyenne. Le fouet de force vous permet d'ajouter votre modificateur de Force aux dégâts temporaires du fouet (et aux dégâts normaux pour la classe de prestige de maître du fouet) et aux dégâts normaux pour un fouet-dague de force, et ceci jusqu'au bonus maximum indiqué sur la table.

Fukimi-bari (dards de bouche). Ces petits dards en métal, presque de la taille d'une épingle, se dissimulent dans la bouche avant d'être crachés sur un adversaire. Leur portée effective est très courte et ils infligent peu de dégâts mais ils sont très utiles pour prendre une victime par surprise. Vous pouvez cracher jusqu'à trois dards de bouche par attaque (tous sur la même cible).

Les bonus de Force ne s'appliquent pas aux dégâts des dards. Ils sont trop petits pour que la Force d'un personnage puisse être répercutée sur leur impact. Le poids et le coût indiqués ne concernent qu'un seul dard.

Gantelet à lames. Ce gantelet est doté de deux lames acérées fixées sur le dessus du poignet dans le prolongement de l'avant-bras. Contrairement à un gantelet normal, une attaque avec cette arme n'est pas considérée comme une attaque à mains nues. Le coût et le poids indiqués ne concernent qu'un seul gantelet.

Gantelet de garde. C'est un gantelet de cuir épais avec une pièce de métal très résistante fixée sur les phalanges. Un coup de gantelet de garde est considéré comme une attaque à mains nues. Si vous choisissez une défense totale, vous bénéficiez d'un bonus supplémentaire de +1 à votre CA, ce qui représente les coups bloqués avec le dos de votre main protégée. Votre adversaire ne peut vous désarmer. Le poids et le coût indiqués ne concernent qu'un gantelet.



Gantelet-arbalète. Le gantelet est équipé d'une large pièce de métal qui s'étend sous l'avant-bras jusqu'à l'articulation du poignet où l'on peut distinguer un orifice circulaire. Cette pièce de métal dissimule un merveilleux mécanisme à ressort, qui peut propulser un carreau d'arbalète avec une force équivalente à celle d'une arbalète à main. On charge le gantelet en insérant un carreau dans le trou, ce qui nécessite une action de mouvement qui provoque une attaque d'opportunité. On tire en retournant son bras et en relevant la main pour que la paume soit face à l'adversaire. Un personnage essayant de tirer deux gantelets chargés à la fois subit les pénalités standards du combat avec deux armes. (Le don Combat à deux armes ne permet pas de réduire cette pénalité car il concerne les armes de corps à corps et pas les armes de distance. Le don Ambidextrie permet d'éviter la pénalité de –4 pour la main non directrice.) Le coût et le poids indiqué ne concernent qu'un seul gantelet.

Grande arbalète. Une grande arbalète doit être utilisée à deux mains quelle que soit la taille de son utilisateur. Pour recharger une telle arme, il faut utiliser une manivelle. Il faut une action complexe qui peut provoquer des attaques d'opportunite

Un personnage de taille moyenne (M) ne peut tirer ou recharger une grande arbalète avec une seule main. Avec de l'entraînement, une créature de grande taille (G) peut tirer avec une main, mais pas recharger, avec une pénalité de –4. Si une créature de grande taille essaie d'utiliser une grande arbalète dans chaque main simultanément, les pénalités standards du combat à deux armes s'appliquent.

Grande épée au mercure. Cette énorme épée possède un réservoir caché rempli de mercure (également appelé vif-argent par les alchimistes) tout le long de sa lame. Quand l'arme est tenue verticalement, le mercure remplit un réservoir dans la garde mais quand on donne un coup avec, le lourd liquide se répand dans la lame ce qui la rend plus lourde. Entre des mains non expertes, cette masse changeante inflige une pénalité supplémentaire de –3 aux jets d'attaque, en plus de la pénalité pour arme non maîtrisée.

Harpon. Le harpon est une lance à pointe large garnie de barbillons. Une corde est attachée au manche de l'arme pour pouvoir retenir un adversaire harponné Bien qu'un harpon soit prévu pour chasser des baleines ou d'autres grandes créatures marines, il peut être utilisé au sol. Même avec le don Maniement des armes exotiques pris pour le harpon, les créatures d'une taille inférieure à la moyenne subissent une pénalité de –2 à leurs jets d'attaque à cause du poids de l'arme.

Si vous infligez des dégâts à votre adversaire, le harpon peut se ficher dans sa victime si cette dernière rate un jet de Réflexes contre un DD de 10 + nombre de points de dégâts infligés. Une créature harponnée se déplace à demi-vitesse et ne peut ni charger, ni courir. Si, alors que vous tenez la corde, vous réussissez un jet opposé de Force, la créature harponnée ne peut se déplacer que de la longueur de la corde (généralement, elle a une longueur de 10 mètres). Si la créature harponnée essaie de lancer un sort, elle doit réussir un jet de Concentration (DD 15) ou échouer et perdre son sort.

Une créature harponnée peut arracher le harpon de sa blessure si elle a ses deux mains libres et en utilisant une action complexe. De plus, elle s'inflige des dégâts égaux aux dégâts initiaux infligés par le harpon. Si vous touchez avec un harpon, que vous infligez 8 points de dégâts et que la victime le retire, elle subit de nouveau 8 points de dégâts.

Javelot à spirale. Cette lance flexible et longue prévue pour les attaques à distance ressemble à un javelot normal à l'exception de la rainure en spirale qui court le long de son manche. Vous pouvez attacher un filin autour du manche (l'autre bout du filin est attaché à votre doigt). Le filin permet de faire tournoyer le javelot sur lui-même quand il est lancé, augmentant la précision de l'arme, sa portée et son pouvoir de pénétration. Enrouler le filin autour du manche nécessite une action de mouvement qui provoque une attaque d'opportunité. Attacher le filin autour de son doigt est une action complexe qui provoque une attaque d'opportunité, mais on peut utiliser le même filin pour différents javelots. Le javelot peut être lancé sans le filin et, dans ce cas, sa portée, ses dégâts et ses chances de critique sont les mêmes que pour un javelot normal. Utilisé en corps à corps, ce javelot est considéré comme un javelot normal.

Longue lame. Une longue lame est plus grande de 45 centimètres qu'une épée à deux mains et elle est si large qu'une créature de taille moyenne (M) ne peut s'en servir. Une créature de grande taille (G) peut utiliser cette arme à une main, mais elle subira une pénalité de –4 à ses jets d'attaque, ou à deux mains comme une arme de guerre. Une grande (G) créature ayant le don Maniement des armes exotiques peut utiliser cette arme à une main sans pénalité. Cette arme porte aussi le nom d'épée à deux mains des ogres.

Manti. Une manti est une lance courte dotée de quatre lames supplémentaires fixées verticalement sur le manche, créant ainsi une sorte d'étoile avec cinq lames. L'avantage de cette arme pour quelqu'un qui sait s'en servir, c'est que vous pouvez effectuer une attaque d'opportunité additionnelle par round.

Pierre ricoche halfeline. Ces pierres polies parfaitement équilibrées sont appréciées des halfelins car s'ils les lancent, elles ricochent sur une cible pour en frapper une autre. Si la pierre touche une cible, elle ricoche vers une autre cible (au choix du lanceur) adjacente (moins de 1,50 m) Le lanceur effectue immediatement un second jet d'attaque contre la nouvelle cible avec un bonus au jet égal au bonus de la première attaque –2.

Ces pierres peuvent être utilisées normalement avec une fronde mais, pour bénéficier de leur capacité de rebond, il faut posséder le don Maniement d'armes exotiques.

Pique de combat, gnome. La pique de combat d'un gnome est équilibrée de manière à être utilisé par les créatures de petite taille (P) uniquement Un personnage de petite taille utilise cette arme à deux mains comme une arme de guerre.

Poids orque. Un entraînement spécial permet de transformer une sphère de la taille d'un fruit en un projectile mortel. Même avec le don Maniement d'armes exotiques,

la personne qui utilise cette arme doit être de taille moyenne (M) ou plus grande pour l'utiliser avec efficacité (ou subir une pénalité supplémentaire de –3 aux jets d'attaque, en plus de la pénalité normale pour arme non-maîtrisée).

Sat tjat koen. À l'origine, cette arme était un outil permettant de battre le grain. Elle est composée de trois morceaux de bois de taille égale joints par une chaîne, du cuir ou une corde.

Un moine utilisant cette arme (pour laquelle il doit choisir un don de Maniement d'armes exotiques à cause de la taille G de l'arme) combat avec ses bonus d'attaque de base à mains nues et son nombre d'attaques le plus favorable ainsi qu'avec tous ses modificateurs d'attaque. Il faut deux mains pour utiliser cette arme. Un moine/maître d'arme peut choisir cette arme comme arme préférée.

Triple-dague. Cette arme s'utilise avec sa main non-directrice, pour désarmer un adversaire. Vous la tenez à la place d'un bouclier, pas comme une autre arme, et vous ne subissez pas les pénalités du combat à deux armes. Quand vous utilisez une triple-dague, vous bénéficiez d'un bonus de +3 à votre jet d'attaque opposé pour désarmer un adversaire (ce qui inclut le jet pour ne pas être désarmé vous-même si vous échouez). La triple dague peut être aussi utilisée comme une dague normale mais si on l'utilise avec la main non-directrice comme telle, toutes les pénalités du combat avec deux armes s'appliquent.

TABLE D'ÉQUIVALENCE DES ARMES

Il existe un nombre incalculable de variantes d'une arme familière. Tellement qu'il faudrait un supplément complet pour toutes les décrire et les illustrer ! Cependant, les différences entre ces variantes et les armes du *Manuel des Joueurs* sont faibles, voire inexistantes, ce qui rend leur description individuelle inutile. Vous trouverez ci-dessous une liste d'armes avec leurs équivalences. Considérez ces armes de la même manière que leurs équivalents du *Manuel des Joueurs* : un personnage ayant une flamberge, par exemple, est considéré comme ayant une épée bâtarde. Plutôt que d'essayer d'adapter au jeu une quantité presque infinie de variantes mineures, utilisez la table suivante pour adapter de telles armes en jeu.

Table 5–2 : Équivalence des armes

Katana	Épée bâtarde de maître
Claymore	Épée à deux mains
Wakizashi	Épée courte de maître
Glaive, scramasax (sax), ninja-to	Épée courte
Flamberge	Épée à deux mains
Épée large	Épée longue
Arc, daikyu (arc de force)	Arc long
Arc, hankyu	Arc court
Nagikami	Corsèque
Yari	Javelot
Bokken	Massue
No stick	Gourdin
Jo stick	Bâton
Sabre, sabre d'abordage	Cimeterre
Sai, tanto, jitte, main-gauche, poignard, bodkin, jambiya, stylet	Dague
Faucille	Kama
Chat à neuf queues	Fouet-dague

OBJETS MAGIQUES

Vous trouverez ci-dessous la description de nombreux objets magiques particulièrement utiles pour les guerriers et les moines.

Table 5–3 : Objets magiques

Boucliers	
Propriétés spéciales	**Prix de vente**
Interception de flèches	Bonus +1
Dansant	Bonus +3

Armes magiques		
Propriétés spéciales	**Type**	**Prix de vente**
Focalisation *ki*	Corps à corps	Bonus +1
Miséricordieuse	Corps à corps, à distance	Bonus +1
Traqueuse	À distance	Bonus +1
Pénétrante	Corps à corps, à distance*	Bonus +1
Vicieuse	Corps à corps	Bonus +1

* Pas pour les arcs, les arbalètes ou les frondes.

Armes spéciales	Prix de vente
Arc infaillible	4 000 po
Brise-arme	4 315 po
Shuriken de foudre	31 000 po

Potions	Prix de vente
Fausse vie	300 po
Poings de feu	300 po

Anneaux	Prix de vente
Armure de mage	12 000 po
Décharge de coups	13 000 po

Objets merveilleux	Prix de vente
Bandeau de férocité	2 000 po
Sandales de saut du tigre	3 500 po
Lanières de ki	5 000 po
Amulette des poings de force (+1)	6 000 po
Veste de fausse vie	12 000 po
Gants de poigne de fer	15 000 po
Amulette de poings de force (+2)	24 000 po
Amulette de poings de force (+3)	54 000 po
Amulette de poings de force (+4)	96 000 po
Ceinturon de grandes prouesses	108 000 po
Amulette de poings de force (+5)	150 000 po
Bandeau d'excellence	180 000 po

Description des effets des boucliers

Dansant. Le porteur peut détacher un bouclier dansant avec une action simple et lui ordonner de proteger un personnage (lui y compris). Le bouclier flotte dans les airs devant le personnage protégé essayant de s'interposer entre les armes des adversaires et permettant de se mettre à l'abri contre un adversaire par round. (Il fournit un abri contre un attaquant sauf s'il l'a dejà fait au cours du dernier tour de son propriétaire.) Utilisez le bonus à la CA du bouclier (ce qui inclut ses bonus d'altération) comme bonus d'abri à la CA. Au bout de quatre rounds, le bouclier tombe par terre. Son propriétaire doit le ramasser et le réactiver avec un mot de commande

Un seul bouclier dansant peut protéger un personnage. Son efficacité est réduite de moitié (réduisez de moitié son bonus d'abri à la CA) quand il protège une créature de grande taille (G) et il ne peut permettre à une créature très grande (TG) ou de taille supérieure de se mettre à couvert. Un bouclier dansant n'est utilisable que par un personnage sachant manier les boucliers. On peut lui ordonner de cesser de danser avant que les 4 rounds se soient écoulés.

Niveau du lanceur : 15ᵉ. *Conditions* : Créations d'armes et d'armures magiques, *animation d'objets*. *Prix de vente* : bonus +3.

Interception des flèches. Un bouclier doté de ce pouvoir attire les armes de distance. Il bénéficie d'un bonus de parade de +1 contre les armes à distance, car les projectiles s'orientent vers lui. De plus, tout projectile ou arme de jet visant une cible se trouvant dans un rayon de 1,50 m du porteur du bouclier change de cible et s'oriente vers le porteur du bouclier. (Si le porteur est totalement à couvert vis-à-vis de l'attaquant, le projectile ou l'arme lancée n'est pas devie De plus, ceux qui attaquent le porteur avec des armes de jet ignorent tout risque d'échec qui serait appliqué normalement. Les projectiles et les armes de jet qui ont un bonus magique supérieur à la CA de base du bouclier ne sont pas déviés vers le porteur (mais on applique tout de même le bonus à la CA). Le porteur peut activer ou suspendre cette capacité avec un mot de commande.

Niveau du lanceur · 8ᵉ. *Conditions* : Créations d'armes et d'armures magiques, *bouclier entropique*. *Prix de vente* : bonus +1.

Description des effets des armes

Focalisation ki. L'arme magique sert de conduit pour le *ki* de son possesseur, ce qui lui permet d'utiliser ses attaques spéciales *ki* avec une arme, comme s'il s'agissait d'une attaque à mains nues. Ces attaques incluent les attaques étourdissantes du moine, les attaques *ki*, la paume vibratoire et le don Uppercut. Seules les armes de corps à corps peuvent bénéficier de la focalisation *ki*.

Niveau du lanceur · 8ᵉ. *Conditions* : Créations d'armes et d'armures magiques, le créateur doit être moine. *Prix de vente* : bonus +1.

Miséricordieuse. L'arme inflige +1d6 points de dégâts et tous les dégâts qu'elle inflige sont des dégâts temporaires. D'un simple mot de commande, l'arme suspend cette capacite jusqu'à ce qu'on lui ordonne de la réactiver. Les arcs, les arbalètes et les frondes ainsi enchantées transmettent cet enchantement à leurs munitions.

Niveau du lanceur : 5ᵉ. *Conditions*. Créations d'armes et d'armures magiques, *soins légers*. *Prix de vente* · bonus +1.

Pénétrante. Une arme pénétrante blesse les créatures dotées de la réduction des dégâts comme si c'était une arme avec un bonus d'altération de +5. Les arcs, les arbaletes et les frondes ne peuvent bénéficier de cette capacité.

Niveau du lanceur : 6ᵉ. *Conditions*. Créations d'armes et armures magiques, *Arme magique supérieure*. *Prix de vente* : bonus +1.

Traqueuse. Seules les armes à distance peuvent bénéficier de cette capacité. Le projectile vire vers sa cible, annulant toutes les chances d'échecs applicables, tels que les abris. (Le porteur doit tout de même viser le bon endroit. Des fleches décochées à un endroit où il n'y a personne, par exemple, ne virent pas pour toucher des adversaires invisibles même s'ils sont tout proches.)

Niveau du lanceur : 12ᵉ. *Conditions* : Créations d'armes et d armures magiques, *Vision lucide* *Prix de vente* : bonus +1.

Vicieuse. Quand une arme vicieuse frappe un adversaire, elle libère une énergie disruptive qui résonne entre le porteur et sa victime. Cette énergie inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires à la victime et 1d6 points de dégâts au porteur. Seules les armes de corps à corps peuvent être vicieuses.

Niveau du lanceur : 9ᵉ. *Conditions* : Creations d'armes et d'armures magiques, *énergie négative*. *Prix de vente* : bonus +1.

Description des armes magiques

Arc infaillible. Cet arc long de force +1 (nécessite un bonus de +1 en Force) contient le sort *coup au but* que son possesseur peut activer comme un objet à potentiel magique (il est similaire à une baguette). Le porteur bénéficie du sort uniquement quand il tire une flèche avec cet arc. Contrairement à une baguette magique, l'arc peut lancer le sort autant de fois que l'on veut. Les archers mages et les initiés de l'ordre des archers apprécient les *arcs infaillibles*.

Niveau du lanceur. 5ᵉ. *Conditions* : Créations d'armes et d'armures magiques, *coup au but*. *Prix de vente* : 4 000 po *Coût de création* : 2 250 po +140 px.

Brise-arme. Ceux qui possèdent une telle arme, et qui n'ont pas le don Destruction d'arme, l'utilisent comme une *épée longue +1* ; ceux qui possèdent le don Destruction d'arme peuvent l'utiliser pour attaquer l'arme d'un adversaire sans provoquer une attaque d'opportunité. De plus, avec le don Destruction d'arme on bénéficie d'un bonus de +4 (ce qui inclut l'enchantement de +1 de l'arme) pour le jet opposé quand on tente de frapper l'arme d'un adversaire. En cas de réussite, la *brise-arme* inflige 1d8+4 points de dégâts, plus le modificateur de Force du porteur à l'arme visée (il faut tout de même vaincre la valeur de solidité de l'arme visée, à chaque fois). Une *brise-arme* peut endommager des armes ayant un bonus magique maximum de +4.

Niveau du lanceur : 13ᵉ. *Conditions* : For 13, Création d'armes et d'armures magiques, Attaque en puissance, Destruction

d'arme, *fracassement*. *Prix de vente* : 4 315 po. *Coût de fabrication* : 2 315 po + 160 px. *Poids* : 2 kg.

Shuriken de foudre. Ces shurikens +1 vont par trois. Si on touche un adversaire avec un shuriken, il inflige +1d6 points de dégâts électriques. Si on touche un adversaire avec deux shurikens en même temps, le premier inflige +1d6 points de dégâts et le second +2d6 points de dégâts électriques. Si on touche un adversaire avec trois shurikens en même temps, le premier inflige +1d6 points de dégâts, le second +2d6 points de dégâts et le troisième +3d6 points de dégâts électriques

Niveau du lanceur : 12ᵉ. *Conditions* : For 13, Création d'armes et d'armures magiques, *éclair*. *Prix de vente* : 31 000 po. *Coût de fabrication* : 16 000 po + 1 200 px.

Description des potions

Fausse vie. Celui qui absorbe cette potion gagne 1d10+3 points de vie temporaires. Cet effet dure 3 heures.

Niveau du lanceur : 3ᵉ. *Conditions* : Préparation des potions, *endurance*. *Prix de vente* : 300 po.

Poings de feu. Les mains de l'utilisateur s'enflamment, ce qui lui confère un bonus de feu de +1d6 à ses attaques à mains nues. Les flammes ne le brûlent pas. Cet effet dure 3 minutes.

Niveau du lanceur : 3ᵉ. *Conditions* : Préparation des potions, *mains brûlantes*. *Prix de vente* : 300 po.

Description des anneaux

Armure de mage. L'anneau protège son porteur comme le sort *armure de mage* (bonus d'armure de +4 à la CA).

Niveau du lanceur : 1ᵉʳ. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, *armure de mage*. *Prix de vente* : 12 000 po.

Décharge de coups. Sur commande, cet anneau libère de l'énergie électrique sur les mains de son porteur. Chaque round, le porteur peut effectuer une attaque de contact qui inflige 1d8+3 points de dégâts électriques. Comme avec un sort normal de contact, le porteur peut effectuer une attaque à mains nues normale libérant l'énergie de l'anneau uniquement lorsqu'il touche.

Niveau du lanceur : 3ᵉ. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, *décharge électrique*. *Prix de vente* : 13 000 po.

Description des objets merveilleux

Amulette de poings de force. Cette amulette confère un bonus de +1 à +5 aux jets d'attaque et de dégâts pour les attaques à mains nues.

Niveau du lanceur : 5ᵉ. *Conditions* : Création d'objet merveilleux, *morsure magique*, le créateur doit être d'un niveau égal à trois fois le bonus de l'amulette. *Prix de vente* : 6 000 po (+1), 24 000 po (+2), 54 000 po (+3), 96 000 po (+4) ou 150 000 po (+5).

Bandeau d'excellence. Ce morceau de soie se porte en bandeau. Il octroie à son porteur un bonus de +6 en Force, en Dextérité et en Sagesse.

Niveau du lanceur : 18ᵉ. *Conditions* : Création d'objet merveilleux, *force de taureau*, *grâce féline* et soit *communion*, soit *mythes et légendes*. *Prix de vente* : 180 000 po.

Bandeau de férocité. Ce bandeau fait de cuir de sanglier sauvage permet à son porteur de rester debout alors qu'il aurait dû s'effondrer à cause de ses blessures. Il peut continuer à agir à 0 pv (bien que le fait d'effectuer des actes épuisants le blesse). Si le porteur est dans les négatifs (jusqu'à −9), il peut agir normalement mais il risque toujours de perdre 1 pv par round. À −10, il meurt. De même, le porteur est plus difficile à arrêter avec des dégâts temporaires. Ces dégâts ne le font pas chanceler et il ne sombre dans l'inconscience que si les dégâts temporaires excèdent ses points de vie d'au moins 10 points.

Niveau du lanceur : 8ᵉ. *Conditions* : Création d'objet merveilleux, *endurance*. *Prix de vente* : 2 000 po.

Ceinturon de grandes prouesses. Ce grand ceinturon de cuir clouté d'adamantium octroie à son porteur un bonus de +6 à sa Force et à sa Constitution.

Niveau du lanceur : 15ᵉ. *Conditions* : Création d'objet merveilleux, *force de taureau*, *endurance*. *Prix de vente* : 108 000 po.

Gants de poigne de fer. Ces gants de cuir souple augmentent la force de la poigne de son porteur. Ils octroient un bonus de +5 aux jets d'Escalade, de lutte et aux jets d'attaque opposés pour les désarmements (que ce soit en attaque ou en défense).

Niveau du lanceur : 10ᵉ. *Conditions* : Création d'objet merveilleux, *force de taureau*. *Prix de vente* : 15 000 po.

Lanières de ki. Ces lanières de cuir, quand elles sont enroulées autour des deux mains confèrent à leur porteur un bonus de +5 à son DD pour les attaques étourdissantes de moine ou le don Uppercut. Porter ces lanières revient à porter des gants; ils se portent à la place de gants ou de gantelets.

Niveau du lanceur : 7ᵉ. *Conditions* : Création d'objet merveilleux, moine de niveau 3+. *Prix de vente* : 5 000 po.

Sandales de saut du tigre. Ces sandales permettent à leur porteur de donner des coups de pied sautés dévastateurs. Le porteur doit avoir un degré de maîtrise de 5 en Saut ou en Acrobatie pour les utiliser. Il peut, avec une charge, effectuer un coup de pied sauté. Traitez cette attaque comme une attaque à mains nues qui inflige le double des dégâts normaux.

Niveau du lanceur : 9ᵉ. *Conditions* : Création d'objet merveilleux, *saut*. *Prix de vente* : 3 500 po.

Veste de fausse vie. En portant cette veste, un personnage gagne 10 pv. Quand il retire la veste, il perd 10 pv. (Ce ne sont pas des points de vie temporaires dans le sens habituel.)

Niveau du lanceur : 6ᵉ. *Conditions* : Création d'objet merveilleux, *endurance*. *Prix de vente* : 12 000 po.

VÉHICULES

Il arrive que marcher ou se déplacer sur une monture ne soit pas envisageable. Que ce soit parce que vous transportez plus de butin que vous ne pouvez en porter, ou parce que vous déplacez de grandes quantités d'objets encombrants, il arrive un moment où vous avez besoin d'un véhicule. Le *Manuel des Joueurs* fournit des détails sur quelques véhicules mais vous trouverez, ci-dessous, deux options pour ceux qui recherchent des modes de transport plus souples.

Char

Alors que la plupart des armées préfèrent les chevaliers montés pour leur cavalerie, certaines apprécient les chars. Deux chevaux de guerre lourds tirent une plate-forme à deux roues, sur laquelle sont juchés deux soldats. Le char est fait de bois et de fer et fournit un abri partiel négligeable (25%) à ses occupants.

Le char se déplace à une vitesse de 16 mètres s'il est tiré par deux chevaux mais à une vitesse d'uniquement 13 mètres s'il n'est tiré que par un seul. Il ne peut tourner de plus de 90° en un seul round. S'il effectue un double déplacement, il ne peut tourner que de 45°. Si un char tourne, il doit se déplacer d'au moins 10 mètres avant de tourner à nouveau ou de 13 mètres s'il tourne dans la direction opposée.

Questions règles, conduire le char est assez similaire au fait de monter à cheval et de combattre sur un destrier, sauf que l'on utilise Dressage comme compétence principale.

Jet de Dressage pour	DD
Combattre avec une main en conduisant de l'autre	5
Libérer un cheval blessé ou mort de son harnais	15
Éviter une collision	Variable
Attaque latérale	20

Collisions. Les chars sont vulnérables aux obstacles comme les troncs d'arbre au sol, les trous boueux ou les cadavres. Si un char approche d'un tel obstacle, le conducteur doit effectuer un jet de Dressage pour l'éviter (Le DM détermine le DD en fonction de l'importance de l'obstacle). Si le conducteur échoue, le char se renverse et les passagers et les chevaux subissent 1d6 points de dégâts. Ils subissent 2d6 points de dégâts si le char allait à une vitesse de 13 mètres ou plus.

Attaque latérale. Les chars sont souvent équipés de lames courbes sur leurs roues. Si le conducteur manœuvre son char pour qu'il soit à côté d'un adversaire au moment où il passe, les lames peuvent effectuer une attaque gratuite si le conducteur réussit un jet de Dressage (DD 20). Considérez cette attaque comme une attaque au corps à corps, avec une faux qui bénéficie d'un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts tous les 3 mètres parcourus par le chariot au cours du round, avant qu'il n'atteigne sa victime. Si, par exemple, un char a parcouru 13 mètres, sa lame effectuera une attaque à +4 pour 2d4 + 4 points de dégâts.

Le passager est généralement équipé d'un arc court composite et d'une lance longue tandis que le conducteur a une demi-pique (il conduit d'une main et combat de l'autre).

Les attaques à distance effectuées à partir d'un char qui se déplace subissent les mêmes pénalités que celles qui sont effectuées sur le dos d'un cheval. Cependant, il est possible d'utiliser un arc long sur un char.

Si vous utilisez un quadrillage, le char est large de 1,50 m et long de 3 mètres. Un char pour deux personnes coûte 300 po + 100 po pour des lames attachées à ses essieux. Il pese 150 kg et peut transporter jusqu'à 400 kg, y compris les passagers et leur équipement. Il faut au moins des chevaux de guerre légers pour le tirer.

Si une des montures meurt en combat, le conducteur du char doit immédiatement effectuer un jet de dressage (DD 15) pour libéret l'animal. S'il échoue, le corps de l'animal mort est considéré comme un obstacle nécessitant un jet de Dressage (DD 15) pour éviter que le char ne se renverse. Ce jet doit être effectué à chaque round tant que le cheval n'est pas détaché.

DD des collisions avec un char

Naturellement, il existe des milliers de choses sur lesquelles votre chariot peut rouler Voici quelques exemples de DD pour le jet de Dressage pour éviter que votre char ne se renverse

Objets que l'on heurte ou sur lesquels on roule	DD
Buissons	10
Petit piéton	10
Terrain boueux	10
Tronc	10
Piéton de taille moyenne	15
Clôture en bois	20
Broussailles épaisses	20
Piéton de grande taille (cheval inclus)	20
Autre char (côté ou arrière)	25
Haie	25
Autre char (de face)	30

DONS CONCERNANT LES CHARS

Les dons que peuvent utiliser les conducteurs de char sont semblables aux dons de combat monté décrits dans le chapitre 5 de *Manuel des Joueurs*.

Attaque de char latérale [général]

Vous savez utiliser les lames de votre char contre des adversaires.

Conditions: Combat de char, compétence de Dressage.

Avantage: avec une charge, vous pouvez manœuvrer pour rapprocher votre char d'un adversaire, l'attaquer avec les lames de vos roues (si vous en avez) puis vous éloigner. Vous devez continuer la charge en ligne droite avec le reste de votre mouvement et votre déplacement total en un round ne peut excéder le double de la vitesse du char. Ni vous, ni vos montures ne provoquez d'attaque d'opportunité de la part de votre cible.

Charge avec un char [général]

Vous savez charger avec votre char.

Conditions: Attaque de char latérale, Combat de char, compétence de Dressage.

Avantage: quand vous êtes sur un char et que vous chargez, vous infligez double dégâts avec une arme de corps à corps (ou triple dégâts avec une lance ou une pique).

Combat de char [général]

Vous maîtrisez le combat de char.

Conditions : compétence de Dressage

Avantage : une fois par round, quand une de vos montures est touchée, vous pouvez effectuer un jet de Dressage pour annuler cette attaque. L'attaque est annulée si votre jet est supérieur au résultat de l'attaque (en fait, le résultat du jet de Dressage devient la CA de la monture s'il est supérieur à sa CA).

Piétinement avec un char [général]

Vous savez renverser vos adversaires avec un char.

Conditions : Combat de char, compétence de Dressage.

Avantage : quand vous tentez de renverser un adversaire avec votre char, la cible que vous avez choisie ne peut vous éviter. Si vous la renversez, chacune de vos montures peut effectuer une attaque avec un sabot bénéficiant du bonus de +4 sur le jet d'attaque car votre adversaire est à terre. Les roues du char infligent +2d6 points de dégâts supplémentaires automatiquement mais vous devez réussir un jet de Dressage (DD variable suivant la taille de l'adversaire) ou votre chariot se renverse. Voir la table ci-dessus.

Tir sur char [général]

Vous savez utiliser les armes de distance sur un char

Conditions : Combat de char, compétence de Dressage

Avantage : la pénalité que vous subissez en utilisant une arme à distance sur un chariot est réduite de moitié : –2 au lieu de –4 si le char utilise un double déplacement et –4 au lieu de –8 si vos montures sont au galop.

Chariot de guerre halfelin

De nombreux clans d'halfelins vont de ville en ville, en longues caravanes de chariots. Il n'est donc pas étonnant qu'ils aient fait de leurs chariots des machines de guerre.

Le chariot de guerre halfelin est un grand chariot de taille humaine mais l'intérieur est prévu pour les halfelins qui y combattent. Le plafond, le sol et les parois du chariot sont en chêne massif (solidité 5, pv 60) et ses roues sont larges pour éviter l'enlisement.

L'intérieur du chariot compte deux niveaux. Le niveau supérieur peut abriter six archers qui font feu à partir des nombreuses meurtrières sur les côtés. Le niveau inférieur accueille six commandos halfelins, des éclaireurs entraînés à sortir rapidement du chariot par les trappes, pour atteindre un objectif extérieur tandis que le chariot continue de se déplacer.

Un autre halfelin conduit le chariot à partir d'un poste de pilotage protégé à l'avant. Une baliste est même installée sur certains chariots, avec un écran de bois (abri partiel conséquent (50 %)) protégeant le tireur.

Deux robustes poneys de guerre tirent le chariot. Un bélier lourd est installé entre les deux montures mais même des destriers entraînés ne chargeront pas dans un mur. Le bélier est donc décoratif. On raconte que des halfelins astucieux ont fait rouler du haut d'une colline un chariot de guerre sans poneys et plein de commandos, contre une fortification ennemie située en contrebas.

Le chariot de guerre peut atteindre une vitesse de 10 mètres mais il ne peut tourner de plus de 90° en un tour. Avec un double déplacement, il ne peut tourner que de 45°. Un chariot de guerre est large de 3 mètres et long de 5 mètres. Il coûte 5 000 po sans les poneys.

TOURS, DONJONS ET CHÂTEAUX

La demeure d'un guerrier est son château d'où il peut observer, à l'abri de meurtrières, de créneaux et d'épais murs de pierre, une armée qui s'est rassemblée sous ses remparts. De plus, alors que de nombreux moines peuvent voyager de ville en ville, d'autres étudient et s'entraînent dans des temples et des monastères bien cachés.

Ce chapitre vous fournit des exemples de bâtiments qui peuvent servir de logis à des guerriers ou des moines de haut niveau ou de niveau moyen — ou de forteresses ennemies. Bien que caractéristiques par leur taille, il n'existe pas deux châteaux identiques, n'hésitez donc pas à les adapter à votre goût.



La tour de garde

Cette tour est un avant-poste classique pour des soldats gardant un point de passage important, un carrefour ou une région côtière. Bien qu'on y soit à l'étroit, une tour de garde peut accueillir plus de quarante soldats avec un minimum de confort (bien qu'ils passent le plus clair de leur temps dehors). En temps de guerre, cette structure s'avère une forteresse difficile à prendre, avec des douzaines d'archers et trois balistes sur le toit. De plus, on peut la transformer en demeure familiale sans trop modifier l'intérieur ; de nombreux domaines de nobles s'étendent autour d'une tour de garde.

La tour est un bâtiment de trois étages avec des murs de pierre et de mortier de trente centimètres d'épaisseur légèrement inclinés vers l'intérieur. À l'intérieur, des solives soutiennent des planchers de bois (qui servent aussi de plafond) et des panneaux de bois fixés dans la « masse » des murs extérieurs. Un puits dans le sous-sol procure de l'eau fraîche et trois cheminées permettent de chauffer l'ensemble. On se débarrasse des déchets dans des récipients et des pots de chambre que l'on vide dans une fosse suffisamment éloignée de la tour pour ne pas la voir mais suffisamment près pour pouvoir y aller à pied.

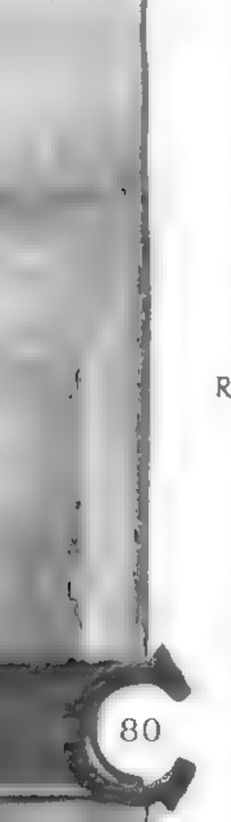
La plupart des tours possèdent quelques bâtiments extérieurs : une petite étable ou une ferme, des latrines et (dans les climats les plus chauds) une « cuisine d'été » pour éviter que les feux de cuisson ne chauffent trop la tour.

Les soldats considèrent la tour de garde comme facile à défendre. Il n'y a qu'une seule entrée en haut d'un escalier exposé aux meurtrières et aux balistes. Les rares fenêtres de la tour sont situées en hauteur, elles sont barrées et on peut les fermer avec des volets si nécessaire. De plus, un chemin de ronde crénelé au sommet permet aux archers d'avoir un champ de vision complètement dégagé dans toutes les directions.

Combien ça coûte ?

C'est une tour typique qui, selon le *Guide du Maître*, coûte 50 000 po. Les fournitures valent généralement de 1 000 po (pour des fournitures de base) à 4 000 po (pour des fournitures plus luxueuses) ou encore beaucoup plus pour des objets plus précieux. Le coût d'entretien annuel est de 2 000 po. Une troupe de quarante soldats, de quatre sergents et de deux officiers demande 350 po par mois et ils mangent pour 414 po de nourriture par mois en temps normal ou pour 138 po de nourriture par mois en temps de rationnement. Mais peu de choses sont aussi désastreuses pour le moral que de mal manger. Les soldats s'occupent de nettoyer et de faire la cuisine, il n'y a donc pas besoin d'autre personnel.

Il faut huit mois pour construire une tour de garde.



Rez-de-chaussée

Le sol est creusé à 1,50 m dans la terre, c'est donc plus un sous-sol qu'autre chose.

Quartiers : ces deux salles contiennent des lits simples et peuvent accueillir 20 soldats chacune. Les conditions de vie sont spartiates et, en hiver, les soldats se plaignent de ne pas avoir de cheminée. Si la tour a été transformée à usage privé, ces deux salles servent soit de salles de stockage, soit de quartiers pour les domestiques, soit de chambres supplémentaires.

Quartiers des sous-officiers : quatre sergents partagent généralement cette salle. Leurs conditions de vie sont rarement meilleures que celles de leurs soldats mais ils bénéficient d'un peu plus d'intimité.

Escalier : le robuste escalier de bois relie tous les étages de la tour. À chaque niveau, un grand débarras est installé sous l'escalier.

Stockage : ces deux salles contiennent généralement des sacs de nourriture et divers outils et équipements (tout ce que les soldats ont pu récupérer depuis qu'ils sont ici). Dans la tour d'un noble, ces salles servent aussi à stocker des marchandises ou servent de cave à vins.

Premier étage

Entrée : deux portes de fer barrées ouvrent sur un long couloir. Les murs sont généralement nus. Si la tour est une demeure, l'entrée est un excellent endroit pour accrocher tapisseries et tableaux.

Salle commune : une énorme table et une énorme cheminée dominent cette salle. Les soldats prennent leurs repas dans la salle commune et y passent une partie de leur temps libre. La salle commune reste la même dans une tour transformée en logis, bien que les décorations y soient plus somptueuses.

Bureau : c'est le quartier général de l'unité et l'officier de permanence y passe souvent la journée parmi les cartes et la paperasse inhérente à la vie militaire. Les nobles transforment souvent cette salle en bibliothèque ou en vestiaire.

Cuisine : il faut beaucoup de travail pour nourrir quarante soldats, cette pièce est donc souvent occupée. Un des murs est occupé par un foyer et le reste de la salle renferme toutes sortes d'ingrédients, d'instruments de cuisine, de pots et de bassins. Les soldats sont de corvée de cuisine à tour de rôle et il faut toujours qu'ils courent au bas des escaliers pour aller chercher de l'eau.

Garde-manger : toutes les réserves de nourriture sont entreposées ici, protégées par un énorme cadenas dont seuls les sergents ont la clef. Si la tour est une résidence privée, le garde-manger est certainement ouvert.

Deuxième étage

Réserve : la plupart des armes sont stockées ici : des carquois de flèches, des munitions pour les balistes, des armes d'hast et des arcs ainsi que des cordelettes d'arcs. Les nobles stockent généralement d'autres objets ici.

Armurerie : cette salle contient plusieurs meurtrières qui donnent devant la tour ainsi que des mâchicoulis (des trous dans le sol) prévus pour faire une dernière surprise aux intrus qui franchiraient la porte d'entrée. Sauf si une menace est imminente, les soldats présents ici sont occupés à affûter les épées, à remettre des empennages aux flèches et à graisser les cordes des arcs. Une échelle mène à une trappe qui donne accès au toit.

Chambres : les officiers dorment généralement dans ces deux salles, le commandant se réservant la plus grande et ses subalternes se partageant le plus petite. Dans une tour civile, ces pièces sont richement décorées et la salle où se trouve la cheminée est généralement la chambre du maître.

Toit

Chemin de ronde : entre les créneaux et le toit en pointe du centre, il y a un chemin de ronde qui fait le tour de la tour. Les archers peuvent y tirer dans n'importe quelle direction. Trois balistes sont installées juste derrière les créneaux.

Soldat type d'une tour de garde : humain homme d'armes 1 ; FP 1 ; humanoïde de taille M , DV 1d8+2 ; pv 6 ; Init +2 (Dex) ; VD 6,50 m ; CA 16 (+2 Dex, +4 armure) ; Att +3 corps à corps (1d8+1 pique) ou +2 corps à corps (1d8+1, fléau léger) ou +3 attaque à distance (1d8, arc long) ; Part combat en rang ; AL N ; JS Réf +2, Vig +4, Vol +0 ; For 13, Dex 15, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 8.

Particularités : quand cela est possible, ces soldats combattent en rang. Les hommes du premier rang préparent leurs piques contre une charge tandis que ceux du second rang tirent avec leurs arcs. Quand l'ennemi charge, les hommes du premier rang effectuent leurs attaques préparées (et probablement leurs attaques d'opportunité) contre les ennemis, puis lâchent leurs piques et prennent leurs fléaux. Les hommes du second rang prennent leurs piques et restent hors de portée.

Compétences et dons : Dressage +3, Équitation +6, Escalade +1, Saut +1 ; Arme de prédilection (pique), Tir à bout portant.

Possessions : armure d'écailles, pique, fléau léger, arc long, 20 flèches.

Sergent type d'une tour de garde : humain, homme d'armes 2 ; FP 2 ; humanoïde de taille M ; DV 2d8+4 ; pv 13 ; Init +2 (Dex) ; VD 6,50 m ; CA 16 (+2 Dex, +4 armure) ; Att +4 corps à corps (1d8+1 pique) ou +3 corps à corps (1d8+1, fléau léger) ou +4 attaque à distance (1d8, arc long) ; Part combat en rang ; AL N ; JS Réf +2, Vig +5, Vol +0 ; For 13, Dex 15, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 8.

Particularités : voir ci-dessus. Normalement chaque sergent commande 10 hommes.

Compétences et dons : Dressage +4, Équitation +9, Escalade +2, Saut +2 ; Arme de prédilection (pique), Tir à bout portant.

Possessions : Armure d'écailles, pique, fléau léger, arc long, 20 flèches.

Officier type d'une tour de garde : humain, guerrier 3 ; FP 3 ; humanoïde de taille M ; DV 3d10+3 ; pv 19 ; Init +6 (Dex, Science de l'initiative) ; VD 6,50 m ; CA 19 (+2 Dex, +5 armure, +2 bouclier) ; Att +7 corps à corps (1d8+2 épée longue) ou Att +5 corps à corps (1d8+5 arc long) ; Part doit laisser tomber son bouclier pour l'arc ; AL N ; JS Réf +3, Vig +4, Vol +0 ; For 14, Dex 15, Con 13, Int 12, Sag 8, Cha 10.

Particularités : l'officier ne peut utiliser son bouclier avec son arc long. Il lui faut 1 round pour mettre de côté son bouclier et tirer son arc. Sa CA tombe alors à 17.

Compétences et dons : Détection +1, Dressage +6, Équitation +10, Escalade +3, Perception auditive +1, Saut +3 ; Arme de prédilection (épée longue), Science de l'initiative, Tir à bout portant, Vigilance

Possessions : cotte de mailles, épée longue de maître, grand bouclier de bois, arc long de force, 20 flèches.

Le poste de guet elfe

Il existe peu d'elfes qui savent travailler la pierre avec talent mais leur maîtrise du bois et des forêts n'a pas d'égale. Les protecteurs des forêts construisent souvent des postes de guet à la périphérie des communautés elfes. Ces postes renferment une vingtaine d'archers elfes ou une grande famille — bien qu'en temps de guerre il n'y ait guère de différence entre les deux.

Les elfes utilisent un mélange de techniques de construction traditionnelles, des talents de forestiers et de la magie pour construire ces postes. En faisant pousser les branches d'un grand arbre de la bonne manière, ils forment ainsi de solides fondations pour le poste à construire. Ces postes sont alors construits avec des planches et des rondins taillés dans les arbres morts. Les elfes creusent des sillons verticaux dans l'écorce des troncs des arbres ; des sillons creusés au-dessus permettent de collecter l'eau de pluie tandis que des sillons vers le bas permettent d'évacuer les déchets qui fertilisent les racines de l'arbre. Une imposante pierre plate au centre de chaque bâtiment sert de foyer pour cuire la nourriture.

À l'intérieur, l'architecture s'harmonise avec le mode de vie des elfes. Les quelques portes qu'on y trouve sont closes par des tapisseries qui permettent de bénéficier d'un minimum d'intimité. Les fenêtres et les balcons permettent de baigner les lieux de la lumière du soleil et d'observer les alentours. De plus, ces mêmes fenêtres et balcons fournissent d'excellentes plates-formes de tir pour les archers, quand des ennemis attaquent. Sur une branche proche, des jardiniers elfes ont fait pousser deux solides branches pour qu'elles servent d'espars à des catapultes orientées vers le sol.

La plupart des visiteurs accèdent au poste par une plate-forme qui couvre plus de cinq étages grâce à un système de poulies et de cordes. En cas d'urgence, des échelles de corde permettent d'accéder rapidement au poste ou de le fuir.

> **Combien ça coûte ?**
>
> Le poste de guet répond à des besoins très précis, il coûte donc 75 000 po, plus l'accord des elfes pour qu'ils fournissent les experts nécessaires à sa construction. Ces postes sont généralement spartiates et ne contiennent que 3 000 po de fournitures. Puisqu'une grande partie du poste est faite de bois vivant, le coût d'entretien annuel est inférieur à 2 000 po. Le salaire mensuel pour une troupe de 25 archers est de 300 po mais ils chassent et récoltent leur propre nourriture. Il faut 10 mois pour faire pousser et pour construire un poste de guet elfe.

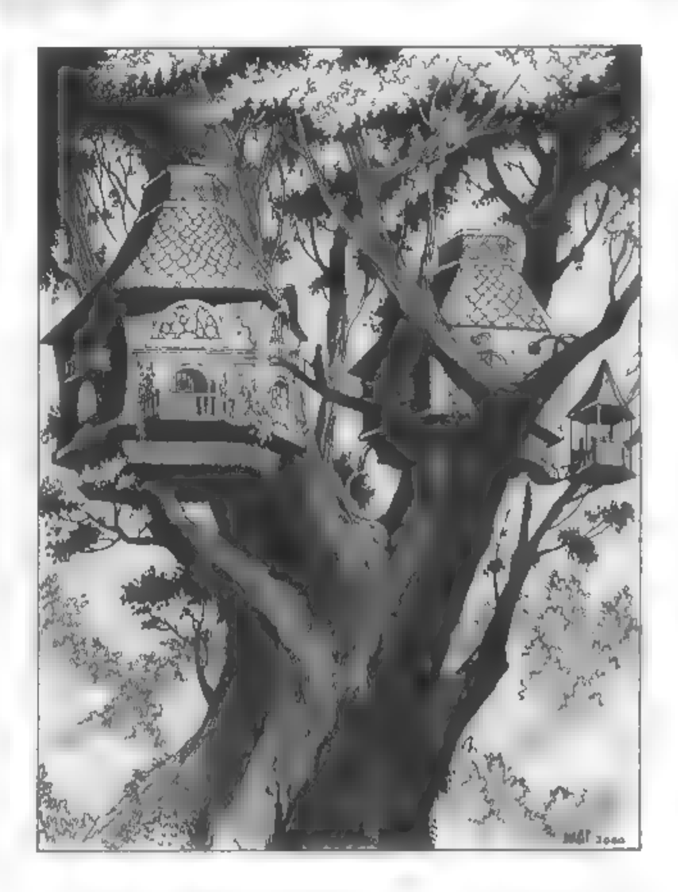
Structure principale, niveau inférieur

Élévateur : il faut deux elfes pour faire fonctionner le système de poulies qui permet de faire descendre la plate-forme 16 mètres plus bas à une vitesse de 1,50 m par round. Une échelle près de la plate-forme permet d'accéder au niveau supérieur de la structure principale.

Stockage : cette salle sert généralement à stocker les possessions des elfes et on y trouve la seule porte fermée du poste.

Quartiers d'habitation : huit elfes vivent généralement ici. Ils dorment dans des hamacs de sarments de vigne tressés.





Stockage : des réserves de nourriture et de boissons sont entreposées ici.

Salle de méditation : cette salle, avec sa vue panoramique sur la forêt, est généralement utilisée pour la réflexion et les prières.

Structure principale, niveau supérieur

Salle de jour : c'est dans cette petite pièce que les elfes prennent leurs repas à tour de rôle.

Cuisine : les mets les plus simples sont préparés ici, parmi des planches à découper et des jarres d'épices

Chambre du maître : cette chambre est réservée à l'elfe le plus âgé du poste. La pièce est bien équipée et possède une fenêtre et un balcon.

Pont suspendu : cet étroit pont suspendu mène au bâtiment annexe. Il peut être rapidement détaché de chaque côté, en cas d'urgence

Structure auxiliaire

Quartiers d'habitation : dans chacune de ces pieces vivent jusqu'à six elfes qui dorment dans des hamacs de sarments de vigne tressés.

Armurerie : c'est ici que les elfes entreposent leurs réserves d'armes (dont des centaines de fleches)

Catapultes légères : les jardiniers elfes utilisent un mélange de magie et d'élagages savants pour donner à ces branches la forme de catapultes. Il y en a deux auxquelles on peut accéder à partir de petits ponts suspendus et d'échelles.

Tour de guet : un petit pont suspendu mène à cette petite tour qui permet d'avoir une vue dégagée sur le sous-bois, dans toutes les directions. Il arrive souvent qu'un hibou géant, ami des elfes, niche juste au-dessus.

Archer type : elfe, homme d'armes 1 ; FP 1 ; humanoide de taille M ; DV 1d8 ; pv 4 ; Init +2 (Dex) ; VD 10 m ; CA 16 (+2 Dex, +3 armure de cuir clouté +1 targe), Att +3 corps à corps (1d8+2 épée longue) ou +4 attaque à distance (1d8, arc long) ; Part caractéristiques raciales elfes ; AL N ; JS Réf +2, Vig +2, Vol –1 , For 14, Dex 15, Con 10, Int 10, Sag 8, Cha 13.

Compétences et dons : Discrétion +6, Escalade +5 ; Arme de prédilection (arc long).

Possessions : armure de cuir clouté, épée longue, targe, arc long, 20 flèches.

Chef type : elfe, magicien 3 (devin) ; FP 3 ; humanoide de taille M ; DV 3d4 ; pv 12 ; Init +2 (Dex) ; VD 10 m ; CA 12 (+2 Dex) ; Att +1 corps à corps (1d8+2 épée longue) ou +4 attaque à distance (1d8, arc long) ; Part caractéristiques raciales elfes, familier chat ; AL N ; JS Réf +3, Vig +1, Vol +2 ; For 10, Dex 14, Con 10, Int 15, Sag 8, Cha 13.

Compétences et dons : Concentration +6, Connaissance des sorts +8, Connaissances (Arcanes) +8, Déplacement silencieux +4, Profession (jardinier) +5 ; Esquive, Robustesse.

Possessions : épée longue, arc long de maître, 20 flèches, *baguette de projectiles magiques, parchemin de hâte, parchemin de sphère d'invisibilité, potion de soins modérés.*

Sorts (4/4/3) : 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, réparation* ; 1 — *armure de mage, bouclier coup au but, sommeil* ; 2 — *détection des pensées, protection contre les flèches, toile d'araignée.*

Hibou géant : FP 3 ; bête magique de taille G (6,50 m d'envergure) ; DV 4d10 + 4 ; pv 26 ; Init +3 (Dex) ; VD 3 m, Vol 23 m (moyenne) ; CA 15 (–1 taille, +3 Dex, +3 naturelle) ; Att 2 serres +7 corps à corps (1d6 + 4), morsure +2 corps à corps (1d8 + 2), Part vision nocturne supérieure, bonus de ténèbres et de vol ; AL NB ; JS Réf +7, Vig +5, Vol +3 ; For 18, Dex 17, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 10.

Compétences et dons : Connaissance (nature) +6, Déplacement silencieux +9, Détection +10, Perception auditive +16 ; Vigilance.

Particularités : bonus racial de +8 aux jets de Déplacement silencieux en vol, bonus racial de +4 aux jets de Détection au crépuscule et dans l'obscurité.

Le phare fortifié

C'est une version fortifiée d'un bâtiment très utile pour la navigation — le phare qui avertit les navires de la présence de dangereux récifs. Facile à défendre, cette construction robuste est conçue pour résister à des dangers plus grands qu'une armée — les tempêtes, les vagues et tous les dangers naturels qui peuvent s'abattre sur une côte.

Quand les routes des navires sont modifiées, de nouveaux phares sont construits et les nobles qui apprécient ce style d'architecture achètent ces anciens bâtiments ainsi que la vue impressionnante qui les accompagne. Le style des phares est tellement apprécié que de nombreux châteaux en plein milieu des terres imitent leur structure en remplaçant le phare lui-même par une imposante tour centrale.

La tour du phare se dresse sur cinq niveaux, au-dessus d'une habitation à deux niveaux. L'intérieur est généralement assez confortable car sa situation isolée et les conditions climatiques très dures font que ses habitants restent à l'intérieur la plupart du temps. Des gouttières sur le toit et des rigoles permettent de récupérer l'eau de pluie dans une citerne. Les habitants se débarrassent généralement de leurs déchets dans un fumier proche. Un promontoire dominant l'océan est généralement un excellent endroit pour construire un phare fortifié. Et s'il y a de la terre arable à proximité, on y fait un jardin le plus grand possible.

Quand le phare est attaqué, ses habitants se défendent grâce aux balcons crénelés qui sont installés dans chaque direction. Les meilleurs archers prennent position au sommet du phare. Si une tempête se prépare, toutes les fenêtres sont barricadées de l'intérieur.

Rez-de-chaussée

Entrée : cette salle est généralement pleine d'objets en rapport avec la mer. Les visiteurs attendent ici tandis qu'un serviteur annonce leur arrivée aux habitants.

Salle de jour : les soldats et les serviteurs du phare passent la plus grande partie de leur temps libre dans cette pièce, à jouer aux cartes ou à lire. Des chaises et des tables sont disposées un peu partout.

Salle à manger : cette salle est tellement petite que les repas sont également pris dans la salle de jour. Un escalier de bois permet de monter à l'étage.

Cuisine : la chaleur du foyer fait que cette pièce est très convoitée les jours de tempête. Des étagères sont installées sur chaque mur et des cuvettes d'eau ainsi que des bûches couvrent les tables au centre de la pièce.

Bureau : cette pièce est réservée au gardien du phare qui se trouve ici pendant les heures calmes de la journée, pour travailler

Quartiers des serviteurs : les cuisiniers, les gardiens et les aides dorment ici sur des couchettes. Un rideau sépare les représentants des deux sexes mais on y trouve peu d'intimité.

Base de la tour : deux murs circulaires séparés soutiennent le phare, en faisant une des structures les plus robustes qui soit. Chaque mur est renforcé et a une épaisseur de 30 centimètres. De longs espars relient les murs extérieurs aux murs intérieurs. Au premier niveau, des canalisations relient le sommet à la citerne qui sert de réserve d'eau. le reste de la place entre le mur extérieur et le mur intérieur est utilisé pour stocker des milliers d'objets dont on peut avoir besoin dans un bâtiment aussi isolé. Au centre de la pièce délimité par le mur intérieur, un escalier en colimaçon mène au sommet du phare.

Premier étage

Quartiers : ces deux chambres sont garnies de couchettes pour les soldats qui gardent le phare. Les salles sont petites, les soldats y passent donc peu de leur temps libre.

Balcons : ces balcons crénelés constituent le principal mode de défense du phare. Ils fournissent un abri partiel conséquent (50%) pour les archers.

Suite du maître : c'est la chambre du gardien du phare qui est certainement la salle la plus richement aménagée de la structure.

Entrepôt : cette salle est toujours verrouillée et seul le gardien du phare en a la clef. C'est ici que sont entreposés l'argent et tout ce qui a de la valeur.

Salle des cartes : on trouve dans cette pièce, sur des étagères massives, des cartes de navigation, le journal de bord des navires et d'autres documents.

Atelier : les aides du gardien sont souvent ici à effectuer une des innombrables tâches d'entretien pour le phare. Cette salle est pleine d'établis, de cordages et d'outils accrochés aux murs.

Armurerie : c'est la réserve d'armes du phare (pour la plupart des arbalètes et des lances).

Tour : une passerelle permet de passer de l'escalier en spirale au couloir près des quartiers des soldats.

Combien ça coûte ?

Un phare fortifié coûte 150 000 po — le coût d'un donjon type dans le *Guide du Maître*. Les fournitures coûtent entre 6 000 po et 10 000 po et le coût d'entretien annuel s'élève à une moyenne de 7 500 po. 20 soldats et 10 serviteurs coûtent 180 po par mois en salaires et 360 po en nourriture qui doit généralement être livrée par bateau dans les endroits les plus inaccessibles.

Il faut un an pour construire un phare fortifié

Sommet du phare

Chemin de ronde : l'escalier en colimaçon mène à une porte permettant d'accéder au chemin de ronde crénelé d'où l'on a une vue panoramique sur les environs. Comme les balcons, le chemin de ronde fournit un abri partiel conséquent (50%) pour ceux qui se trouvent derrière.

Phare : la magie permet au phare de rester allumé sans qu'il soit nécessaire de l'entretenir. Une échelle mène du chemin de ronde au phare proprement dit qui peut être fermé avec des volets pour le protéger de conditions météorologiques extrêmes. Le volet faisant face à l'océan est fait avec des lattes qui peuvent être ouvertes ou fermées rapidement pour envoyer un message codé à un navire

Garde type d'un phare fortifié : humain, homme d'armes 1 ; FP 1 ; humanoïde de taille M ; DV 1d8+2 ; pv 6 ; Init +2 (Dex) ; VD 10 m ; CA 15 (+2 Dex, +3 armure) ; Att +3 corps à corps (1d10+1 glaive) ou +3 attaque à distance (1d8, arbalète légère) ; AL N ; JS Réf +2, Vig +4, Vol +0 ; For 13, Dex 15, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons : Détection +2 ;, Escalade +4, Natation +5 (–3 avec tout son barda), Saut +4 Arme de prédilection (glaive), Tir à bout portant.

Possessions : armure de cuir clouté, glaive, arbalète légère, 10 carreaux.



Gardien type d'un phare fortifié : humain, expert 3 ; FP 3, humanoïde de taille M ; DV 3d6+3 ; pv 13 ; Init –1 ; VD 10 m ; CA 11 (–1 Dex, +2 armure) ; Att +2 corps à corps (1d6+1 demi-pique) ou +1 attaque à distance (1d8, arbalète légère) ; AL N, JS Réf +0, Vig +2, Vol +5 ; For 10, Dex 8, Con 12, Int 15, Sag 14, Cha 13.

Compétences et dons : Artisanat (Charpenterie) +8, Artisanat (maçonnerie) +8, Connaissance (Géographie) +8, Connaissance (Nature) +8, Detection +12, Maîtrise des cordes +5, Natation +6 (+0 avec équipement), Profession (Cartographe) +10, Sens de la nature +8 ; Talent (Détection), Talent [Profession (Cartographe)], Vigilance.

Possessions : armure de cuir, demi-pique, arbalète légère, 10 carreaux, longue-vue.

Châtelet gnome

Les gnomes construisent des châtelets pour protéger des passages clefs permettant d'entrer sur leur territoire et pour taxer des marchands et des voyageurs qui utilisent le pont protégé par le châtelet. Le châtelet comporte un pont-levis et des fortifications très bien protégées. En temps de guerre, le donjon permet à des troupes de traverser ou au contraire, empêche des armées ennemies de passer.

> **Combien ça coûte ?**
>
> Le châtelet coûte 220 000 po ce qui inclut le coût du pont. Le meubler coûte environ 10 000 po et son coût d'entretien est d'environ 14 000 po par an. Une équipe de 20 gardes, 5 techniciens et 10 serviteurs revient à 255 po par mois en salaires et 315 po en nourriture. Ces coûts sont en partie assurés par les taxes collectées. Ces taxes varient en fonction du trafic sur le pont mais la moyenne est d'environ 1 500 po par mois.
>
> Il faut 14 mois pour construire un châtelet

Bien que ce soient des gnomes qui aient inventé ce type de place forte, les autres races s'en sont inspirées et l'ont adapté à leurs besoins en agrandissant les portes, en rehaussant les plafonds et en agrandissant les salles. Cependant, de nouvelles versions gnomes de ce bâtiment incluent désormais un mécanisme plus perfectionné pour le pont-levis et des pièges plus élaborés pour ceux qui voudraient s'emparer ou détruire le pont.

Le châtelet est composé de trois bâtiments de pierre reliés à un pont de bois jeté à travers une rivière. Le bâtiment principal abrite le mécanisme du pont et la plupart des quartiers d'habitation tandis qu'un bâtiment auxiliaire du même côté de la rivière renferme la cuisine et les entrepôts. Un petit corps de garde de l'autre côté de la rivière permet de récolter les taxes et de garder le pont.

Le pont est en bois et il peut se rétracter pour permettre à des navires de passer. En actionnant un mécanisme dans le bâtiment principal, on peut faire descendre dans l'eau une roue située sous le pont. La force de la roue permet de rétracter la partie centrale du pont dans le bâtiment principal où elle reste jusqu'à ce qu'on actionne un autre mécanisme pour faire descendre dans l'eau une autre roue qui remet le pont à sa place.

Les habitants du châtelet puisent leur eau dans la rivière et se débarrassent de leurs déchets dans un tas d'ordures un peu plus bas le long de la rivière. En cas d'attaque, des meurtrières dans le bâtiment principal et un toit crénelé sur le bâtiment auxiliaire fournissent une couverture aux archers. Tous ceux qui se précipitent sur le pont entre les deux bâtiments principaux se retrouvent pris entre deux feux grâce à d'autres rangées de meurtrières.

Bâtiment principal, rez-de-chaussée

Rappelez-vous bien que tout le châtelet est prévu pour des gnomes. Cela n'affecte pas la surface des pièces mais les portes ne sont hautes que de 1,50 m et les plafonds culminent à 2 metres. Les fournitures sont également prévues pour des individus de petite taille.

Le bout du pont est au même niveau que le sol.

Entrée principale : c'est l'entrée principale des gnomes qui vivent ici (les visiteurs entrent par le premier étage). La plupart de ceux qui utilisent cette issue sont des gardes et des soldats du corps de garde qui effectuent des patrouilles sur les routes autour du châtelet.

Bureau : c'est le petit bureau spartiate de l'officier de permanence.

Armurerie : c'est dans cette pièce fermée que sont entreposées les réserves d'armes.

Atelier : cette grande salle, pleine de tables et d'outils, sert aux travaux d'entretien. Il y résonne constamment le bruit des marteaux et des scies.

Chapelle : cette pièce sert aux services religieux. Ceux qui se recueillent fréquemment reprochent souvent aux gnomes de l'atelier de faire trop de bruit.

Mécanisme du pont-levis : c'est dans cette pièce qu'on trouve les leviers, les mécanismes et les systèmes permettant de rétracter ou de déplier le pont. Il y a toujours deux gnomes présents bien qu'une seule personne soit requise pour manœuvrer l'engin.

Bâtiment principal, premier étage

Le sommet de la rampe du pont est au même niveau que le sol.

Hall d'entrée : les visiteurs entrent généralement par cette pièce où l'on trouve portes et chaises prévues pour des individus de taille moyenne.

Quartiers : ces deux salles abritent les gardes et les soldats du châtelet qui dorment sur des couchettes.

Bâtiment principal, second étage

Chambre de maître : le seigneur du châtelet vit dans cette somptueuse salle.

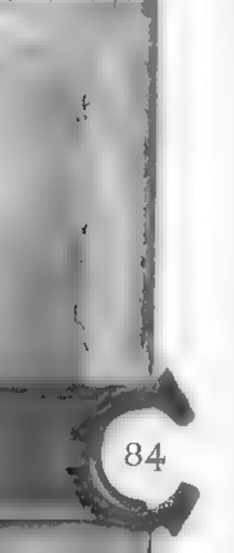
Bibliothèque : Les livres qui s'y trouvent comprennent des ouvrages d'ingénierie et ceux qui plaisent au maître des lieux.

Chemin de ronde vers le bâtiment auxiliaire : ce chemin de ronde crénelé fournit un abri partiel conséquent (50 %) à ceux qui se rendent sur le toit du bâtiment auxiliaire. Puisqu'il est juste au-dessus du pont, il est particulièrement utile pour observer et tirer des flèches.

Bâtiment auxiliaire, rez-de-chaussée

Quartiers : cette salle abrite les techniciens du pont et les serviteurs.

Garde-manger : les réserves de nourriture sont entreposees ici.



Stockage : divers instruments de cuisine et de nettoyage sont entreposés ici.

Bâtiment auxiliaire, premier étage

Bureau : le lieutenant du châtelet ou les agents des douanes travaillent ici. Ils arrêtent les voyageurs pour qu'ils paient la taxe. Si l'inspection des marchandises fait partie des instructions données aux gardes, elles sont effectuées ici, sous l'œil vigilant des soldats installés derrière les meurtrières.

Salle à manger : cette salle est tellement petite que les habitants du châtelet doivent manger à tour de rôle. Elle est donc presque toujours occupée et toujours en désordre.

Cuisine : on est toujours très occupé dans cette salle, les assistants cuisiniers ne cessant de monter et descendre l'escalier qui mène au garde-manger.

Bâtiment auxiliaire, toit

Toit : deux chemins de ronde relient ce toit plat du bâtiment auxiliaire au deuxième étage du bâtiment principal. Si le châtelet est attaqué, ses défenses sont coordonnées à partir d'ici.

Corps de garde

Intérieur : chaque étage du corps de garde n'est constitué que d'une seule salle contenant une ou deux chaises. Le corps de garde n'est qu'un poste de défense situé de l'autre côté de la rivière. Une porte au premier étage permet d'accéder au pont. En cas d'urgence, les gnomes pris au piège dans le corps de garde peuvent emprunter une trappe tout en bas du corps de garde puis traverser la rivière en s'accrochant à des barreaux fixés sous le pont-levis. (Ce qui est impossible si le centre du pont-levis a été rétracté.)

Garde châtelet type : gnome, homme d'armes 1 ; FP 1 ; humanoïde de petite taille ; DV 1d8+3 ; pv 7 ; Init +2 (Dex) ; VD 4,50 m ; CA 18 (+2 Dex, +4 armure, +1 targe, +1 taille) ; Att +1 corps à corps (1d6 hachette) ou +3 attaque à distance (1d8, arbalète légère) ; Part caractéristiques raciales des gnomes, AL N ; JS Réf +2, Vig +5, Vol +0 ; For 11, Dex 15, Con 16, Int 12, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons : Détection +4, Escalade –2, Saut –2 ; Tir à bout portant.

Possessions : armure d'écailles, targe, hachette, arbalète légère, 10 carreaux.

Technicien de châtelet type : gnome, expert 2 ; FP 2 ; humanoïde de petite taille ; DV 2d6+4 ; pv 11 ; Init –1 ; VD 6,50 m ; CA 12 (–1 Dex, +2 armure, +1 taille) ; Att +0 corps à corps (1d6, hachette) ou +0 attaque à distance (1d8, arbalète légère) ; AL N ; JS Réf –1, Vig +2, Vol +5 ; For 8, Dex 8, Con 14, Int 15, Sag 14, Cha 13.

Compétences et dons : Alchimie +9, Artisanat (charpenterie) +7, Artisanat (maçonnerie) +7, Connaissance (architecture et ingénierie) +9, Connaissance (géographie) +7, Désamorçage/Sabotage +7, Maîtrise des cordes +4, Profession (naval) +7 ; Talent [Connaissance (architecture et ingénierie)].

Possessions : armure de cuir, hachette, arbalète légère, 10 carreaux, divers outils

Château fortifié

C'est le château type d'un seigneur qui doit assurer la protection des terres avoisinantes. En temps de paix, c'est un endroit où se rassemblent les habitants des petites communautés fermières des environs et où l'on trouve presque tout, du fer à cheval à la bière, en passant par les services de scribes et de guérisseurs. En temps de guerre, c'est un refuge capable de supporter un assaut et de tenir un siège.

Quatre tours de pierre dominent le château principal, résidence du noble et cœur du château. Des remparts renforcés de 5 mètres de haut partent du bâtiment principal et protègent plusieurs bâtiments de bois qui fournissent différents services pour le château et pour la communaute des environs.

Deux puits (un dans le château principal et l'autre dans la cour) fournissent de l'eau et les fermes environnantes fournissent la viande fraîche aux habitants du château. Les déchets sont évacués du château par carrioles et sont soit enterrés, soit brûlés, soit utilisés comme fertilisants.

Si les environs sont attaqués, les civils viennent se réfugier à l'abri des murs d'enceinte qui constituent la première ligne de défense. Si un ennemi franchit les remparts et s'empare de la cour extérieure, les défenseurs survivants battent en retraite dans le château principal où ils peuvent réorganiser leurs défenses.

Château principal

Quatre tours crénelées de 13 mètres de haut encadrent ce bâtiment de trois niveaux. Le rez-de-chaussée est presque entièrement constitué d'une grande salle de banquet. Le premier étage abrite les bureaux et les bibliothèques tandis que le second étage constitue la résidence personnelle du seigneur.

Chaque tour a également une fonction. Cela varie de château en château mais généralement la tour nord-est sert de cuisine, la tour sud-est sert d'armurerie, la tour sud-ouest abrite les appartements des serviteurs et la tour nord-ouest abrite les réserves.

Une énorme paire de portes en bois (solidité 5, pv 60) constitue l'entrée du château.

Remparts extérieurs et tours de guet

Les remparts sont hauts de 5 mètres et épais de 3 mètres. Ils sont faits de pierre et de mortier (DD 15 pour escalader.) Un chemin de ronde court tout le long des remparts et relie les tours de guet. Ce chemin de ronde fournit un poste de tir pour les archers qui se positionnent derrière les créneaux. Les tours de guet sont dotées d'étroites fenêtres verticales (abri partiel important (75 %)). Généralement deux soldats montent la garde dans chaque tour mais beaucoup plus peuvent y prendre position en cas d'attaque. De simples échelles de bois permettent d'accéder aux tours de guet et aux remparts.

Barbacane

Ce bâtiment de deux niveaux en pierre et en mortier est le seul moyen d'entrer dans le château. Le rez-de-chaussée est un passage suffisamment large pour permettre à des chariots ou à des charrettes d'accéder à la cour; on y trouve une herse en fer (solidité 10, pv 60) qui est actionnée par un garde au premier étage. Le poste de garde dispose des mêmes ouvertures horizontales que les tours de guet et de mâchicoulis donnant sur le passage. Les visiteurs donnent généralement leur nom et disent ce qu'ils viennent faire au château avant de passer, avec l'autorisation du garde, sous la barbacane. La herse reste ouverte le plus souvent de l'aube au crépuscule.

En temps de guerre, le toit plat de la barbacane sert de plate-forme pour des balistes et des catapultes.

Combien ça coûte ?

Un château coûte 500 000 po — un château typique du *Guide du Maître*. Ses fournitures reviennent entre 20 000 po et 30 000 po selon les services que l'on peut y trouver. Le coût d'entretien annuel est de 25 000 po. Engager 80 soldats, 15 artisans et 15 serviteurs revient à 750 po en salaires et à 900 po en nourriture. Les services proposés aux habitants de la rég on rapportent une moyenne de 750 po chaque mois.

Il faut 18 mois pour construire ce type de château

Cour intérieure

Les remparts du château protègent les commerces locaux et les differents services nécessaires au château.

Cuisine d'été : la chaleur des feux de cuisson fait quelquefois trop grimper la température du château. En été, on fait souvent la cuisine dans ce bâtiment de bois, avant de porter les plats à l'intérieur.

Chapelle : ce petit temple est dédié à une divinité que prie le seigneur du château ou à une divinité que vénèrent les paysans (telle que Pélor) ou les voyageurs (telle que Fharlanghn).

Écuries : jusqu'à vingt chevaux peuvent être logés dans ce bâtiment de bois. On y stocke le foin.

Brasserie : ce bâtiment est tellement apprécié qu'il reste fermé. Si le château reçoit de nombreux visiteurs, le seigneur agrandit la brasserie avec une taverne.

Forge : le forgeron est toujours occupé à ferrer les chevaux et à faire des socs de charrue. Mais il est aussi capable de réparer armes et armures.

Baraquements : les soldats du château vivent dans ces simples bâtiments de bois.

Grenier : ce bâtiment sert à stocker de la nourriture que les habitants transfèrent dans le bâtiment principal à la moindre rumeur de guerre.

Quincaillerie : ce petit bâtiment de bois offre une variété d'outils, d'épices pour la cuisine et quelques objets de luxe venus de la cité. Le marchand qui s'en occupe a des contacts un peu partout et peut commander certains produits.

Soldat type du château : humain, homme d'armes 1 ; FP 1 ; humanoïde de taille M ; DV 1d8+2 ; pv 6 ; Init +2 (Dex) ; VD 6,50 m ; CA 16 (+2 Dex, +4 armure) ; Att +3 corps à corps (2d4+1 corsèque) ou +3 attaque à distance (1d8, arc long) ; Part désarmement avec corsèque ; AL N ; JS Réf +2, Vig +4, Vol +0 ; For 13, Dex 15, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons : Détection +2, Dressage +3, Escalade +1, Saut +1 ; Arme de prédilection (corsèque), Tir à bout portant.

Possessions : armure d'écailles, corsèque, épée courte, arc long, 20 flèches.

Cavalier en patrouille type : humain, guerrier 1 ; FP 1 ; humanoïde de taille M ; DV 1d10+1 ; pv 6 ; Init +2 (Dex), VD 6,50 m, CA 19 (+2 Dex, +5 armure, +2 bouclier) ; Att +3 corps à corps (1d8+2 lance lourde) ou Att +3 attaque à distance (1d6 arc court) ; Part Charge avec lance lourde ; AL N ; JS Réf +2, Vig +4, Vol +0 ; For 15, Dex 14, Con 13, Int 12, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons : Détection +2, Dressage +3, Équitation +8, Escalade –1 ; Attaque en charge, Combat monté, Talent (Équitation).

Possessions : cotte de mailles, épée longue, lance lourde, grand bouclier de bois, arc court, 20 flèches, cheval de guerre léger.

Château nain

Au sommet de plateaux isolés, les nains construisent des forteresses qui sont presque imprenables par les habitants du monde de la surface. Ils commencent par creuser une carrière au sommet du plateau, pour les pierres dont ils auront besoin. Puis ils construisent le château dans la carrière, ne laissant paraître que des dômes de pierre. Une route suit une corniche taillée à même le plateau et conduit les visiteurs devant la seule entrée de surface du château.

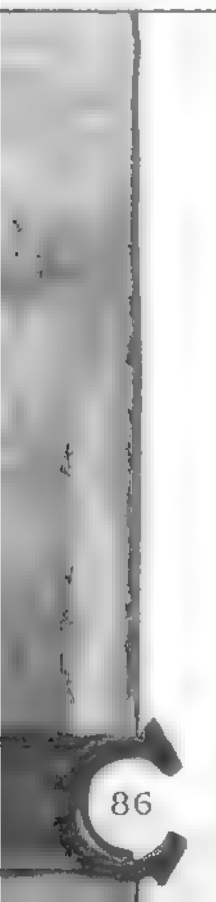
Le château nain est constitué de cinq « halls » circulaires enfoncés dans le sol et qui ne laissent dépasser à la surface que leurs dômes. Au sommet de chaque dôme est installée une plate-forme crénelée qui permet aux nains de se défendre contre des attaques de la surface. Des tunnels souterrains relient les halls entre eux et avec des tours-balistes d'un seul étage qui dominent la route menant au château. De plus, dans les plus grands châteaux, ces passages mènent à des labyrinthes dans les profondeurs du monde souterrain.

Des canalisations relient des citernes à chaque hall et certains nains élèvent même des poissons dans certaines citernes. Les ordures sont brûlées dans les forges ou simplement jetées dans une crevasse naturelle ou dans un profond trou.

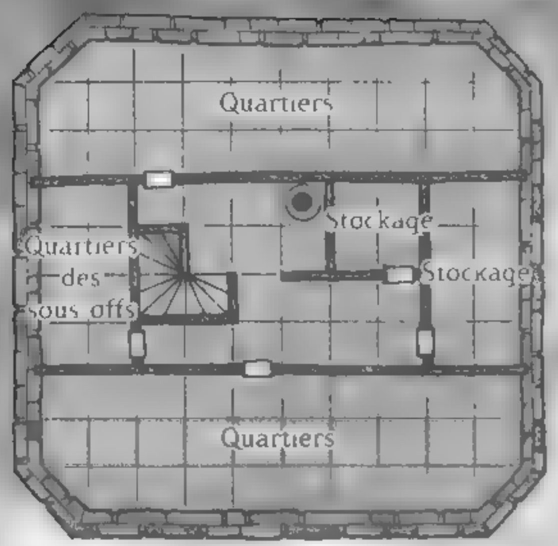
Les murs, les sols et les plafonds de pierre sont renforcés. Le bois et tout autre matériau peu robuste, ne sont utilisés qu'en cas de nécessité

Caractéristiques communes aux cinq halls

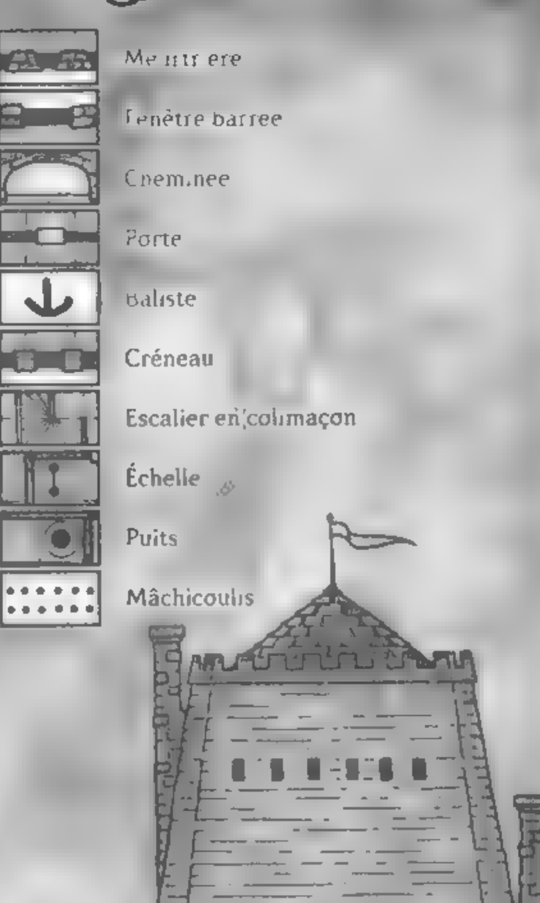
Dômes : ils sont construits à partir de pierres de taille traitées magiquement (solidité 16, 1 080 pv) et qui ont été polies pour les rendre difficiles à escalader (DD 24). Des rigoles ont été creusées à la base de chaque dôme et conduisent aux citernes. Les nains peuvent en obstruer les ouvertures en cas d'attaque, pour éviter qu'un ennemi n'empoisonne l'eau.



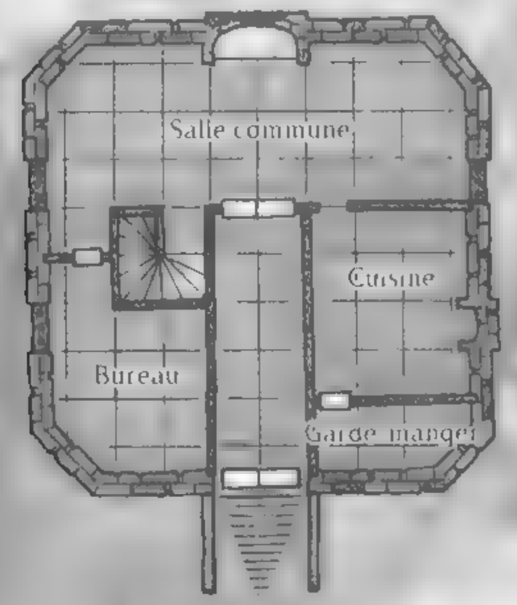
Tour de garde



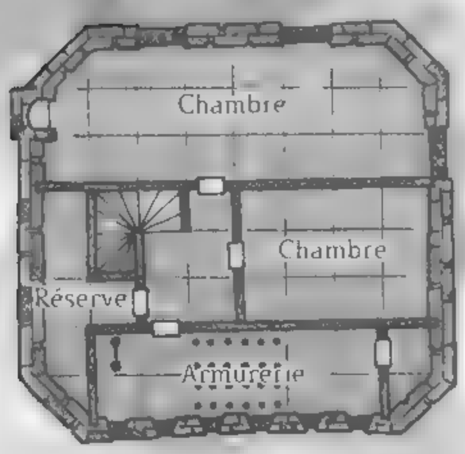
Rez-de-chaussée (à moitié sous terre)



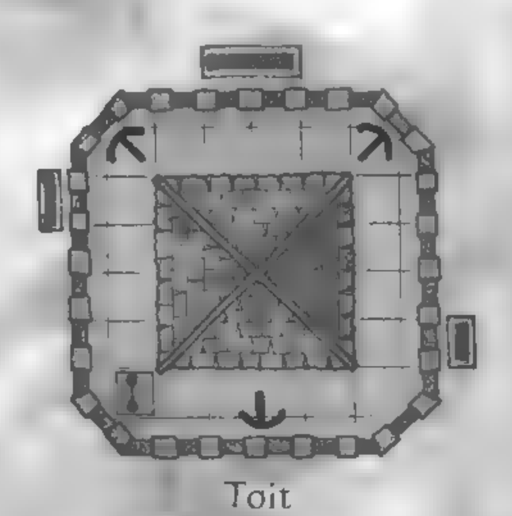
Extérieur



Premier étage



Deuxième étage



Toit

Un carreau = 1,5 m

Plates-formes : une plate forme entourée de créneaux est installée au sommet de chaque dôme. Une cheminée s'élève au centre de chaque plate-forme et un escalier en colimaçon est construit autour. Il permet d'avoir accès aux étages inférieurs.

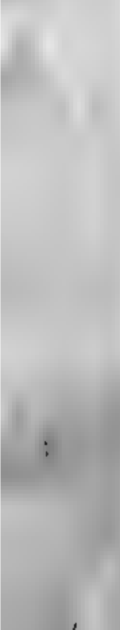
Hall commun

Cette structure de trois niveaux (dont deux étages souterrains) est le seul endroit du château que peuvent voir des visiteurs. On y trouve une salle d'audience, une grande cuisine et une énorme salle de banquet. Pour que cela convienne aux visiteurs de grande taille, les portes et les fournitures sont d'une taille legèrement plus grande que le reste des équipements pour nains. La plupart des nains prennent au moins leur petit-déjeuner ici quand sonnent les cloches de l'énorme horloge de la salle du banquet. De petits temples dédiés à Moradin et aux autres divinités des nains sont également installés dans ce hall. Une brasserie et une champignonnière partagent le niveau inférieur. Le grand foyer de la cuisine est doté d'une cheminée qui perce le centre du dôme

Combien ça coûte ?

Les nains peuvent construire un tel château pour 700 000 po. Le coût serait astronomique pour quelqu'un d autre. Les fournitures coûtent 40 000 po tandis que l'entretien revient à 30 000 po. Engager 100 soldats nains, 30 forgerons et maçons et 20 serviteurs coûte 1 080 po en salaires et 1 350 po en nourriture, par mois.

Il faut deux ans pour construire ce type de château.



Hall résidentiel

Dans un château type de nains, on trouve deux halls résidentiels mais certains peuvent en compter six ou sept. Chaque hall abrite les gardes du château, les serviteurs, les forgerons qui l'entretiennent et les familles qui y vivent. Deux petites cuisinières individuelles pour les familles permettent de préparer de la nourriture pour ceux qui veulent un peu d'intimité. Des petits boudoirs sont disséminés tout autour du hall pour que les nains se détendent quand ils ne travaillent pas. Chaque hall résidentiel peut accueillir 100 nains.

Hall des anciens

Le seigneur du château vit ici avec sa famille et ses serviteurs. Les chambres de ce hall sont plus spacieuses et mieux équipées. N'importe quel nain capable de s'offrir un tel château peut s'offrir les ornements qui vont avec. Les galeries d'art sont assez répandues dans ces halls ainsi que les bibliothèques où sont gardés les ouvrages d'histoire des différents clans nains.

Le niveau inférieur est une vaste salle d'audience tandis que les niveaux supérieurs sont réservés à la famille du seigneur et à ses serviteurs.

Hall des forges

Ce hall est dominé par une forge massive où les nains fabriquent des armes, des armures et tout ce qui est en métal. Une équipe de nains y travaille jour et nuit pour fabriquer des objets pour les habitants du château ou destinés à être vendus à l'extérieur. Étant donné l'amour du travail bien fait des nains, il n'est pas étonnant que leurs outils et que la forge soient de première qualité. On trouve également dans ce hall des ateliers de maçonnerie, de menuiserie, etc. Une salle est consacrée à une sorte de musée des meilleures œuvres réalisées dans le château — musée que le seigneur s'empresse généralement de faire visiter à ses convives.

Extérieurs du château

Une longue route taillée dans le plateau mène au hall commun. Elle se termine devant deux énormes portes en fer. Des tours-balistes de deux niveaux dominent la route de chaque côté mais on ne peut accéder aux tours à partir de la surface. Les nains ont creusé des tunnels reliant les tours-balistes au Hall commun, ils n'ont donc pas besoin de s'exposer au monde extérieur. Il est aussi fréquent de disposer d'un tunnel de fuite bien camouflé utilisé en cas d'urgence. Mais généralement seul le seigneur du château connaît son existence.

Soldat nain type : nain, homme d'armes 1 ; FP 1 ; humanoïde de taille M ; DV 1d8+3 ; pv 7 ; Init +1 (Dex), VD 4,50 m ; CA 17 (+1 Dex, +4 armure, +2 grand bouclier), Att +3 corps à corps (1d10+2 hache d'arme de nain) ou +2 attaque à distance (1d10, Arbalète lourde) ; Part caractéristiques raciales des nains ; AL N ; JS Réf +1, Vig +5, Vol +1 ; For 15, Dex 13, Con 16, Int 10, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons : Artisanat (forge) +3, Escalade +0, Maniement d'arme exotique (hache d'arme de nain).

Possessions : armure d'écailles, grand bouclier de métal, hache d'arme de nain, arbalète lourde, 10 carreaux.

Guérisseur nain type : nain, prêtre 2 ; FP 2 ; humanoïde de taille M ; DV 2d8+6 ; pv 18 ; Init –1 (Dex) ; VD 4,50 m ; CA 17 (–1 Dex, +6 armure, +2 grand bouclier) ; Att +2 corps à corps (1d18+1 masse lourde) ou +0 attaque à distance (1d10, Arbalète lourde) ; Part caractéristiques raciales des nains, pouvoirs du domaine de la Terre et de la Protection, AL N ; JS Réf –1, Vig +5, Vol +5 ; For 13, Dex 8, Con 16, Int 10, Sag 15, Cha 10.

Compétences et dons : Concentration +8, Premiers soins +7 ; Robustesse.

Sorts (4/4) : 0 — *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, résistance* ; 1 — *arme magique, bouclier de la foi, endurance aux énergies destructrices, sanctuaire.*

Possessions : clibanion, grand bouclier de métal, masse lourde, arbalète lourde, 10 carreaux.

Monastère

Tandis que les seigneurs et les soldats se fient à des remparts, des tours et des places fortes pour se protéger, les ordres de moines comptent sur l'isolement de leurs monastères, leur réputation de pauvreté et leurs talents de combat.

Un monastère est constitué de six à huit bâtiments de bois d'un ou deux niveaux, reliés entre eux par des petites allées qui serpentent au milieu de jardins et de cours. Cependant, il arrive que des moines s'entraînant à utiliser leurs puissants « cris » viennent briser cette sérénité.

Tour de guet elfe

Fenêtre
Salle de jour
Cuisine
Âtre
Chambre du maître
Fenêtre
Pont suspendu
Niveau supérieur

Tour de guet
Fenêtre
Stockage
Quartiers d'habitation
Quartiers d'habitation
Pont suspendu
Structure auxiliaire
Âtre
Quartiers d'habitation
Armurerie
Balcon
Catapultes légères (branches vivantes magiquement altérées)

Balcon
Stockage
Élévateur
Quartiers d'habitation
Salle de méditation
Fenêtre
Stockage
Balcon
Niveau inférieur

Porte
Fenêtre
Échelle
Âtre

Vue extérieure
(pas à l'échelle)

Un carreau = 1,5 m

L'architecture des monastères comporte de nombreux panneaux coulissants aussi bien pour les murs extérieurs que pour les murs intérieurs. Les murs extérieurs sont principalement composés de panneaux coulissants que les moines ouvrent ou ferment en fonction du temps ; ces panneaux servent aussi bien de fenêtres que de portes. Les murs intérieurs sont tous des panneaux coulissants, faits de bois solide, de treillis ou de papier encadrés dans un panneau grillagé. Les sols sont souvent surélevés et l'on peut entreposer des affaires dessous. Les toits de chaume ou de bardeaux sont inclinés, ce qui permet de bénéficier d'espace dans les combles.

Un bassin sacré alimenté par une fontaine fournit de l'eau fraîche aux moines qui se débrouillent pour utiliser leurs déchets ou les composter. Ils font pousser leur propre nourriture sur une terre arable toute proche ou l'achètent avec les donations qui sont faites au monastère.

Combien ça coûte ?

Cela coûterait environ 50 000 po de faire construire un monastère sans la main-d'œuvre gratuite fournie par les moines. L'entretien ne coûte presque rien, à peine 1 000 po par an. Les cent moines qui habitent un monastère ne touchent pas de salaire et mangent pour 300 po par mois (moins s'ils s'occupent eux-mêmes de leur nourriture).

Il faut un an pour construire un monastère.

Bâtiments du monastère

Temples publics et bureaux : ce bâtiment de deux niveaux, un peu plus décoré que les autres, contient différents petites chapelles que viennent visiter les gens de la région et les pèlerins, en y laissant leurs offrandes pour les moines. Ces temples vont du petit espace ne contenant qu'une statuette à de grands autels et statues entourés de bancs. Les moines qui ont des contacts réguliers avec le monde extérieur (tels que les recruteurs, les orateurs et ceux qui vont acheter des marchandises) ont leurs quartiers spartiates ici.

Hall de l'inspiration : c'est dans ce bâtiment ne comptant qu'un seul niveau que les moines se recueillent et s'inclinent devant une série de statues de maîtres sages qui ont atteint un certain degré d'illumination. De l'encens embaume toute la pièce éclairée aux bougies.

Hall de l'apprentissage : c'est ici que sont entreposés les parchemins et les livres du monastère ainsi que des écritoires et de quoi écrire. Les moines passent souvent de longues heures à étudier la calligraphie et à rechercher la contemplation.

Hall des prouesses : ce bâtiment de deux niveaux est l'endroit où les moines se livrent à leurs entraînements aux arts martiaux. Il y a presque toujours quelques recrues de bas niveau qui s'y entraînent pour apprendre les postures et les attaques de base. On y trouve aussi des moines de plus haut niveau qui s'entraînent ou restent immobiles pendant des heures. Les combles et l'espace sous le plancher renferment les quelques armes du monastère.

Hall de la vénération : ce hall est consacré à la mémoire des moines qui sont morts au service du monastère. Des centaines de petits autels couvrent les murs et, sur des étagères, sont entreposées les cendres des morts. Les moines y font en permanence brûler de l'encens et des bougies.

Jardin : ce jardin parfaitement entretenu est l'endroit favori des moines pour faire une petite « promenade méditative ». Les moines se relaient pour entretenir le jardin.

Hall de la contemplation : ce bâtiment contient une grande salle où les moines méditent en groupe ou célèbrent des cérémonies.

Quartiers : des panneaux de papier divisent le rez-de-chaussée de ce bâtiment en petites cellules où les moines dorment sur des nattes. À l'étage, les moines les plus âgés disposent de chambres plus grandes, un peu moins austères. Une porte permet d'accéder à la salle à manger.

Salle à manger : une grande table domine cette salle. C'est là que les moines prennent leurs repas.

Cuisine : la corvée de cuisine s'effectue à tour de rôle et même les moines les plus expérimentés doivent nettoyer les couverts et éplucher les légumes. La nourriture est simple et principalement constituée de légumes.

Entrepôt : les réserves de vivres des moines sont entreposées ici.

Fontaine : la fontaine est construite sur un puits naturel. C'est un endroit où les moines aiment méditer.

Moine type : humain, moine 1 ; FP 1 ; humanoïde de taille M ; DV 1d8+1 ; pv 5 ; Init +6 (Dex, Science de l'initiative) ; VD 10 m ; CA 14 (+2 Dex, +2 Sagesse) ; Att +1 corps à corps (1d6+1 à mains nues) ; Part attaque étourdissante ; AL LN ; JS Réf +4, Vig +3, Vol +4 ; For 13, Dex 15, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 8.



Phare fortifié



Compétences et dons : Acrobatie +6, Déplacement silencieux +6, Discrétion +6, Équilibre +6, Saut +5 ; Esquive, Science de l'initiative.

Possessions · soutanes.

Maître moine type : humain, moine 3/adepte 3 ; FP 6 ; humanoïde de taille M ; DV 3d6 + 3d8 –6 ; pv 17 ; Init +7 (+3 Dex, Science de l'initiative) ; VD 10 m ; CA 14 (+3 Dex, +2 Sagesse) ; Att +4 corps à corps (1d6+1 à mains nues) ; Part attaque étourdissante, esquive totale, parade de projectiles, sérénité ; AL LN, JS Réf +7, Vig +3, Vol +8 ; For 12, Dex 16, Con 8, Int 13, Sag 14, Cha 10.

Compétences et dons : Acrobatie +6, Artisanat (calligraphie) +4, Connaissance (arcanes) +5, Connaissance (religion) +5, contes) +3, Diplomatie +3, Perception auditive +5, Premiers soins +8, Profession (herboriste) +6, Représentation (flûte, tambour ; Esquive, Science de l'initiative, Botte secrète (à mains nues), Expertise du combat.

Sorts (3/3) : 0 — *lecture de la magie, réparation, soins superficiels* ; 1 — *bénédiction, endurance aux énergies destructrices, soins légers.*

Possessions : soutanes.

Arène

Peu de spectacles publics attirent autant l'attention que les combats de gladiateurs. Des fans de toute la ville chantent et crient de leurs places assises alors que deux combattants s'affrontent — quelquefois jusqu'à la mort.

Les arènes sont prévues pour que les spectateurs puissent avoir une bonne vision des combats tout en étant séparés des combattants. Certains gladiateurs sont des esclaves qui aimeraient bien pouvoir passer par-dessus un mur pour s'enfuir. D'autres gladiateurs sont des monstres capturés dans la nature qui ont leurs propres raisons de sauter dans la foule.

Il existe aussi de bonnes raisons de contrôler la foule. Les fans se transforment quelquefois en foule incontrôlable quand un combat ne les satisfait pas. Il arrive même que des gladiateurs bénéficient de l'appui de comparses dans la foule pour tenter de tricher en s'attirant les faveurs du public.

En conséquence, cette arène (typique d'une petite arène de ville) est entourée d'un mur de 13 mètres de haut (DD pour escalader 20) et la zone de combat d'un fossé de 3 mètres de large et de 4,50 m de profondeur. Les archers surveillent attentivement aussi bien les gladiateurs que le public et un détachement d'hommes d'armes avec des hallebardes est prêt à intervenir dans l'arène pour restaurer l'ordre

Cette arène peut accueillir environ 2 500 spectateurs. Elle comprend un grand pavillon réservé aux citoyens les plus riches qui sont séparés de la foule. La plupart des citoyens sont assis (quand ils ne sont pas debout en train de hurler) sur des bancs installés à l'est, à l'ouest et au sud du bâtiment.

Combien ça coûte ?

Une arène telle que celle qui est décrite ici coûte environ 800 000 po. Les dépenses et les revenus varient, bien que la plupart des clients qui sponsorisent la construction d'une arène espèrent qu'elle sera rentable en moins de dix ans

Il faut deux ans pour construire une arène.

Éléments de l'arène

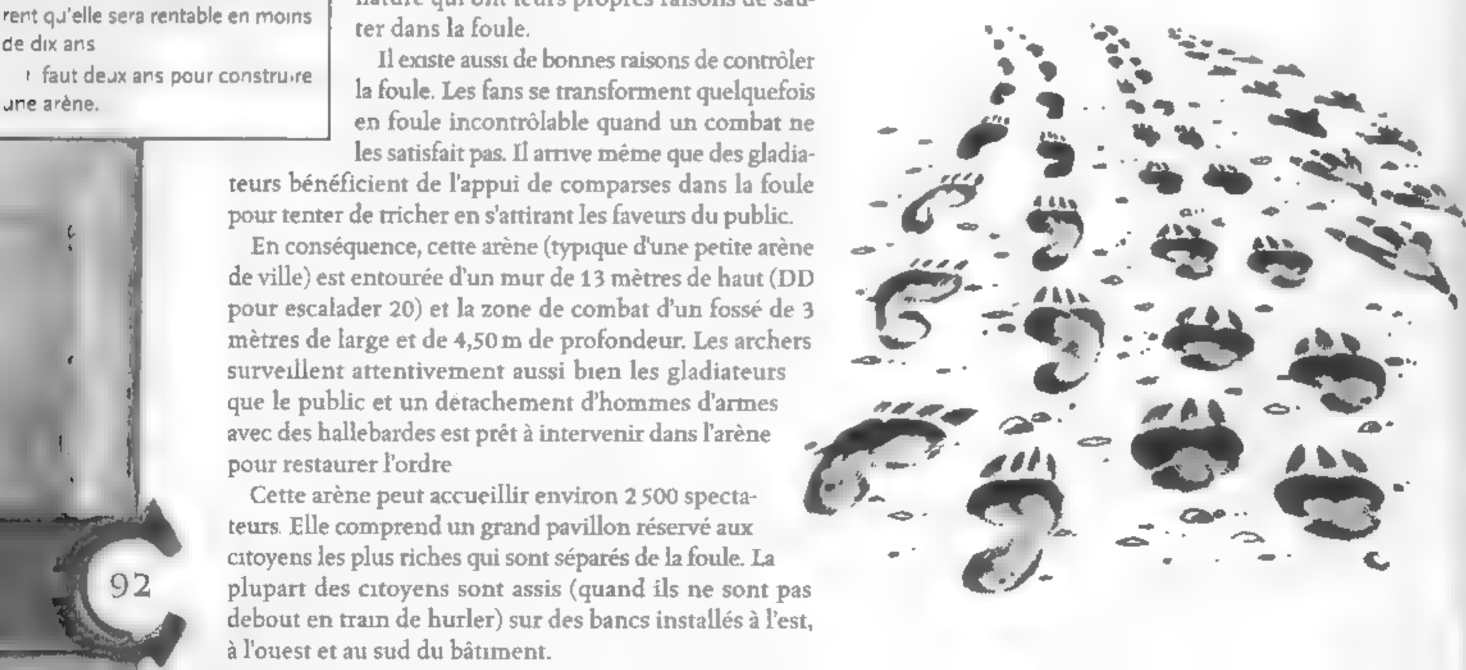
Bâtiment des gardiens : une douzaine de gardiens en armure observent les combats depuis cette espèce de bunker. Les gardiens sont chargés de régler tous les problèmes pouvant survenir entre les combats. Ils s'occupent des animaux et des monstres, poussent les combattants récalcitrants et évacuent les cadavres.

Fossé et mur : des archers équipés d'arcs longs sont disposés tous les 16 mètres sur le mur d'enceinte Ils sont par équipes de deux, l'un regardant les gladiateurs, l'autre le public.

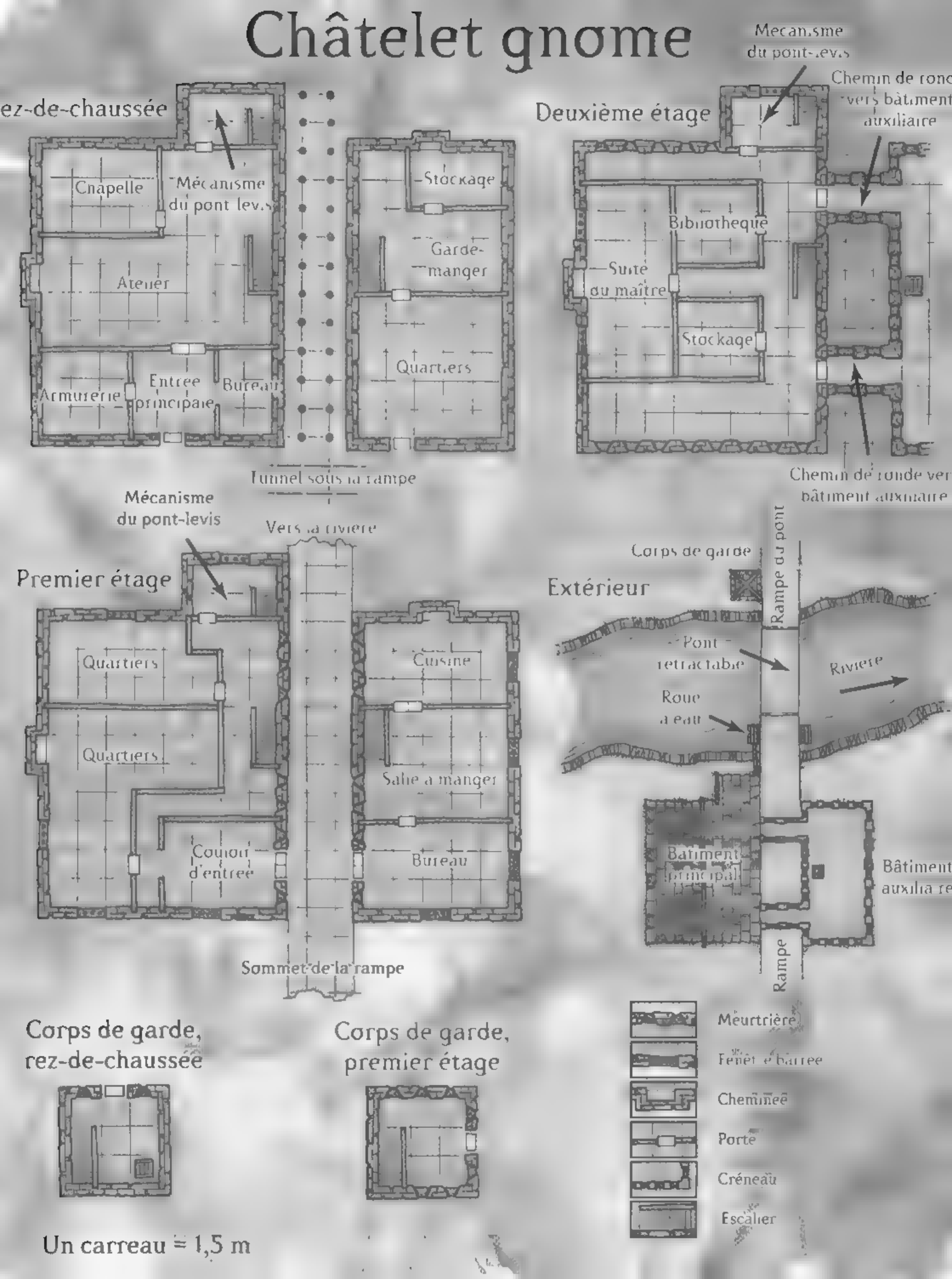
Niveau souterrain : ces deux salles sont reliées par des couloirs souterrains à un bâtiment se situant hors de l'arène et qui n'est pas décrit (où entrent les gladiateurs hors de vue des spectateurs). La qualité de ces salles dépend du statut des gladiateurs dans la ville. Si ce sont des esclaves, ce sont des prisons bien gardées. Si ce sont des athlètes professionnels, ce sont des salles d'échauffement avec des entraîneurs, des forgerons et tout l'entourage de chaque gladiateur.

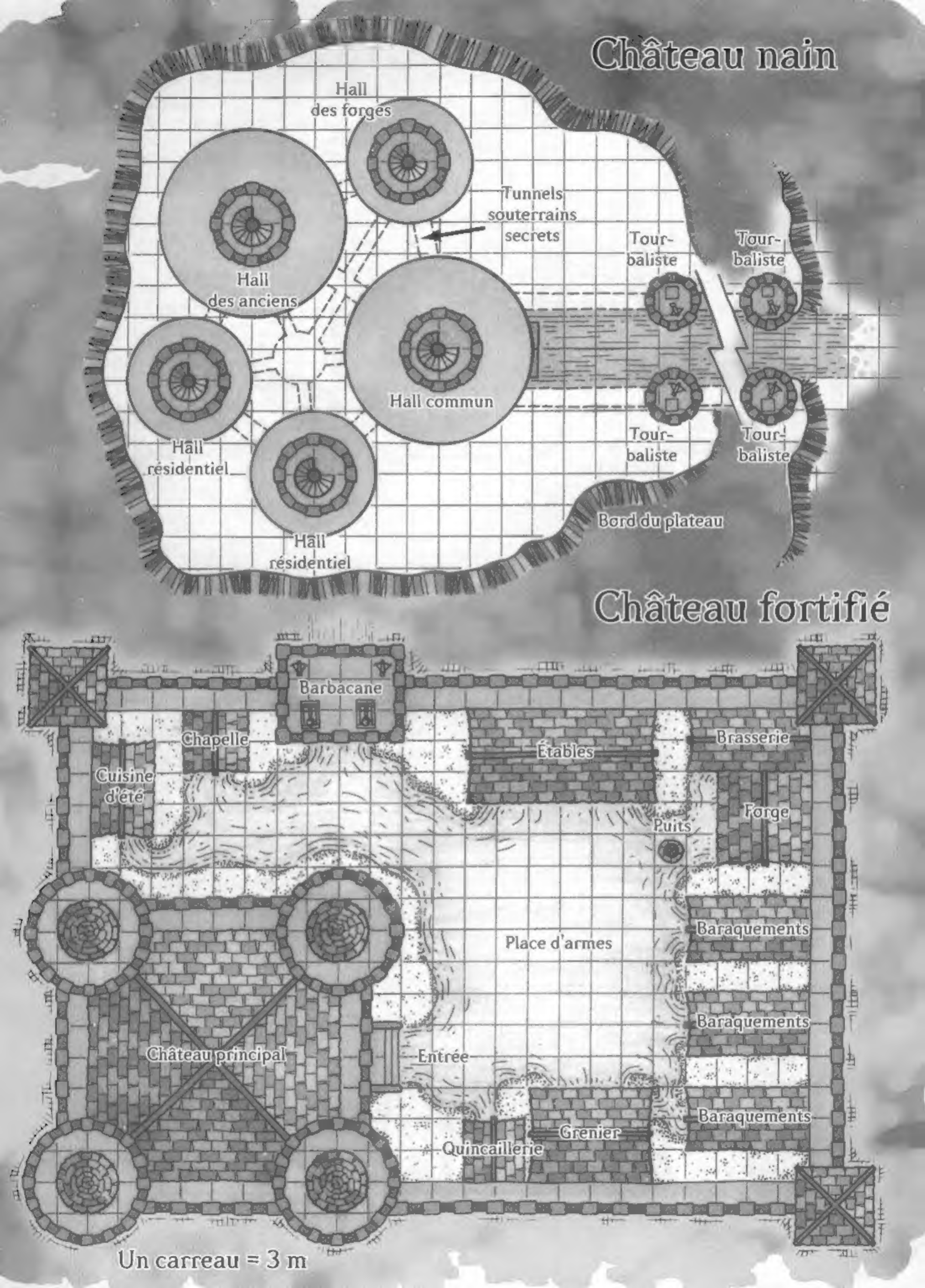
Entrée des combattants : cette tenture couvre l'escalier du niveau souterrain et peut être retirée quand un gardien tire sur une simple corde — une entrée spectaculaire qui ne manque pas de faire hurler la foule. Les gladiateurs entrent généralement un par un, sous les applaudissements de la foule puis ils vont vers le nord pour attendre le début du combat.

Arche de la victoire : traditionnellement, les gladiateurs victorieux passent par cette arche où les nobles leur jettent des fleurs et d'où les seigneurs de la cité peuvent les observer. L'arche mène à une série de petites pièces bien gardées où les gladiateurs attendent que la foule se disperse.



Châtelet gnome





Château nain
Hall des forges
Tunnels souterrains secrets
Hall des anciens
Tour-baliste
Tour-baliste
Hall commun
Hall résidentiel
Tour-baliste
Tour-baliste
Hall résidentiel
Bord du plateau
Château fortifié
Barbacane
Chapelle
Cuisine d'été
Étables
Brasserie
Forge
Puits
Baraquements
Place d'armes
Baraquements
Château principal
Entrée
Baraquements
Grenier
Quincaillerie
Un carreau = 3 m

Gladiateur débutant type: humain, guerrier 1; FP 1; humanoïde de taille M; DV 1d10+1; pv 6; Init +2 (Dex); VD 6,50 m; CA 17 (+2 Dex, +5 armure); Att +3 corps à corps (1d8+2 épée à double tranchant) ou +1/+1 corps à corps (1d8+2 épée à double tranchant); AL N; JS Réf +2, Vig +3, Vol +0; For 15, Dex 14, Con 13, Int 8, Sag 10, Cha 12.

Compétences et dons: Représentation (trois au choix) +3, Saut +3; Ambidextrie, Combat à deux armes, Maniement d'arme exotique (épée à double tranchant).

Possessions: cuirasse, épée à double tranchant.

Gladiateur expérimenté type: humain, rôdeur 1/guerrier 6/gladiateur 2; FP 8; humanoïde de taille M; DV 9d10+18; pv 64; Init +2 (Dex); VD 10 m; CA 18 (+2 Dex, +5 armure); Att +12/+7 ou +10/+10/+5 corps à corps (1d8+6/1d8+4, fléau double), AS ennemi juré: humains; AL NE; JS Réf +3, Vig +11, Vol +0; For 16, Dex 14, Con 14, Int 13, Sag 8, Cha 14.

Compétences et dons: Bluff +7, Dressage +8, Équitation +12, Escalade +13, Maîtrise des cordes +8, Représentation (quatre au choix) +4, Saut +13; Arme de prédilection (fléau double), Combat monté, Esquive, Expertise du combat, Maniement d'arme exotique (Fléau double), Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Spécialisation martiale (fléau double).

Possessions: *chemise de mailles +1, fléau double +1.*

Combats spéciaux de gladiateurs

Affrontement de nains et de géants. Ce genre d'affrontements, souvent à la une, n'oppose que très rarement de vrais géants à des nains (bien que ce soit déjà arrivé). Généralement, un groupe de petits combattants agiles, tels que des roublards halfelins, affronte une brute massive armée d'énormes armes impressionnantes. Les petits combattants doivent avoir recours à des tactiques de groupe pour abattre leur adversaire tandis que le gladiateur le plus imposant essaie de maintenir à distance ses adversaires plus rapides pour pouvoir les terrasser un par un.

Combats en aveugle. Cette épreuve est simple. On bande les yeux à deux adversaires bien armés et très peu protégés. Ils sont souvent parés de clochettes qui sonnent dès qu'ils font un pas pour donner un indice sur leur position. La foule trouve généralement comiques les charges ratées, les chutes et les coups dans le vide générés par ces combats.

Armes cachées. Les gladiateurs commencent le combat sans arme et sans armure. Un peu partout dans l'arène sont dispersées armes et armures ainsi que des obstacles, comme des murs bas, des barricades, etc. Les gladiateurs doivent trouver les armes et les protections, pour se défendre avant leurs adversaires.

Joutes et combats montés. Dans les sociétés qui apprécient les prouesses équestres les arènes proposent autant de courses de chevaux que de combats de gladiateurs. Quelquefois, on mélange les deux. Quatre gladiateurs montés doivent effectuer une course d'obstacles pour atteindre les trois lances et les trois boucliers à l'autre bout de l'arène. Après avoir ramassé les armes au galop, ils se retournent les uns contre les autres, en poussant leurs chevaux épuisés au combat.

Combats enchaînés. Ce sont généralement des prisonniers qui combattent dans ce genre d'affrontements. On leur promet la liberté s'ils gagnent. Les gladiateurs sont enchaînés deux par deux puis lâchés dans l'arène pour un combat où tous les coups sont permis. Les couples de gladiateurs qui peuvent l'emporter sont ceux qui arrivent à coordonner leurs mouvements pour que la chaîne ne les gêne pas. Les meilleurs arrivent à se servir des chaînes comme d'une arme.

Monstres capturés. Certains organisateurs de combat paient très cher pour des monstres capturés dans les terres sauvages — tous les genres de créatures les intéressent des ours aux tigres en passant par des créatures spéciales, comme les molosses sataniques, les dinosaures ou les minotaures.

Course contre la montre. Deux gladiateurs sont placés sur une estrade au-dessus d'un réservoir d'acide, d'huile enflammée ou d'eaux empoisonnées. Grâce à la magie ou un mécanisme d'horlogerie, l'estrade s'enfonce lentement dans le liquide. Pour la stopper, un des deux gladiateurs doit l'emporter.

Le siège. Les responsables de l'arène construisent un petit fortin de bois au centre de l'arène. Une petite équipe de gladiateurs doit le défendre avec des flèches enflammées et des chaudrons d'huile bouillante tandis qu'une équipe plus importante, disposant de béliers, doit s'emparer du fortin (ils le détruisent généralement).

Bataille navale. Seules les plus grandes arènes ont les ressources nécessaires pour mettre sur pied ce type de spectacle mais c'est toujours quelque chose dont on parle pendant des années. Toute l'arène est inondée puis des répliques miniatures de navires de guerre sont construites pour donner aux spectateurs un aperçu de ce que sont les batailles navales. Deux flottes rivales s'éperonnent et s'abordent. Les combattants se balancent avec des cordes sur les quais ennemis où les équipages tentent de les repousser avant de terminer au corps à corps.

Duels de lanceurs de sorts. Les organisateurs de combat insistent sur le fait que tous les sorts utilisés doivent être spectaculaires et ciblés avec précision (les sorts à zone d'effet, comme boule de feu sont interdits). Les créatures convoquées avec Convocation de monstres ou Convocation d'alliés naturels sont particulièrement populaires, tout comme les rayons et les attaques de contact, contrairement aux projectiles magiques qui ne laissent aucune surprise.

Arène

Fossé
Tribune de la noblesse
Bâtiment des gardiens
Pavillon supérieur
Arche de la victoire
Salles souterraines
Tunnel d'accès
Mur
Entrée des combattants

Monastère

Hall de la contemplation
Hall de l'apprentissage
Quartiers
Mare de méditation
Entrepôt
Fontaine
Jardin
Hall des prouesses
Pont
Temples publics & bureaux
Salle à manger
Cuisine
Jardin de pierres
Quartiers
Hall de la vénération
Hall de l'inspiration

Un carreau = 3 m


de Chair et d'Acier
Le guide pour les moines et les guerriers
Le combat n'est pas tout —
Il est tout ce qui compte
Les maîtres du combat avec ou sans armes, les guerriers et les moines, sont mis à l'honneur dans ce livret. Il propose différentes manières de personnaliser vos personnages guerriers et moines, ce qui inclut :
• De nouveaux dons, classes de prestige, armes et équipements.
• Des informations sur certaines organisations très spéciales comme les vengeurs écarlates ou les chevaliers protecteurs du Grand royaume.
• Des cartes des endroits que fréquentent les guerriers et les moines : tour de garde, monastère, arène…
Aussi indispensable aux joueurs qu'aux maîtres du donjon, ce guide vous permettra d'épicer vos campagnes.
Conception additionnelle par Andy Collins, Monte Cook, Bruce R. Cordell, Dale Donovan, David Eckelberry, David Noonan, Jonathan Tweet et James Wyatt.
DD118291N
0 09/03/2002
DE CHAIR ET D'ACIER
FF 159,07
€ : 24,25
Prix : 25,5 €
d20 system